平成9年1月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第12巻第1号通巻187号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
January 15. 1997. No.187

GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本





特集：噂の続編ゲーム50連発！

衝撃の新ボード画面初公開！
鉄拳3
遂に画面写真公開!!
ストリートファイターIII
『G』のボス資料入手！
Gダライアス
タンだ！チンだ！ローレンスだ!!
リアルバウト餓狼伝説SPECIAL
サムライスピリッツ天草降臨／バーチャファイター3
ストリートファイターEX／ぷよぷよSUN　ほか

一心不乱！攻略純情物語
X-MEN vs.ストリートファイター／ティンクルスタースプライツ
ライデンファイターズ／ウォーザード／DEAD OR ALIVE／わくわく7
トーキョーウォーズ／蒼穹紅蓮隊ほか

1997
1.15
毎月15日・30日発売／特別定価
530yen



私達と一緒に、思い出つくりませんか。
TAITO FX-1
よろしくね!
花火キレイだったね
これ、おぼえてる?
一条寺愛弓
サブリナ女学園3年
年令 18
誕生日 9月5日
星座 おとめ座
血液型 A
身長 163cm
体重 47kg
B/W/H 89/59/88
趣味 ピアノ
ジャンプ!
いっしょにあそびに行こ!
緑川鈴
聖桜女子高等学校1年
年令 15
誕生日 4月17日
星座 おひつじ座
血液型 B
身長 154cm
体重 42kg
B/W/H 78/56/80
趣味 シール集め
Rinちゃんでーす
…なにこれ
…恥ずかしい…
……
冬野霞
私立天月学園2年
年令 17
誕生日 11月23日
星座 いて座
血液型 AB
身長 158cm
体重 45kg
B/W/H 82/58/83
趣味 なし
業界初のポリゴン恋愛ゲーム誕生。
まじかるでーと TM
ドキドキ告白大作戦
このポイントにひとめ惚れ!
♥魅力的な3Dキャラの女の子、多彩なミニゲームやイベントがデート気分を盛り上げます。
♥各ラウンドは春・夏・秋・冬に分けられ、それぞれ海、お祭り、スポーツなどサイコーの舞台を用意。
♥2P同時プレイ可能。2Pプレイ時は、一人の女の子を奪い合うストーリーで進行。
♥成績トップのプレイヤーが“カレシ”として登録される「恋人宣言」機能を搭載。
一緒に夢を実現しよう。
プログラマー、CGデザイナー募集中!
お問い合せ先
045(593)7100
『太東電脳遊戯本舗』のコーナーで、最新のゲーム情報を公開中です。
TAITO HOMEPAGE
http://www.taito.co.jp/
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1996
※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。



TAITO
TAMAYO(ZUNTATA)が自ら手がけたスーパーテクノアレンジバージョン
早くも登場!!
RAYSTORM
NEU・TANZ MIX
ズンタタ・レコード第5弾!!
1997.1.29 IN STORE
NOW PRINTING
豪華初回特典付
価格2,500円(税込) ZTTL-0005
RAYSTORM~NEU・TANZ MIX~
レイストーム~ノイ・タンツ ミックス~
ZUNTATAレコード第2弾「RAYSTORM」に引き続き、プレイステーション版「レイストーム」でのEXTRA MODE BGM「TANZ MIX」をさらに強力な重低音を引っ提げ、早くもアルバム化!アーケード版「レイストーム」でのオリジナルサウンドをよりハードなテクノにオールアレンジ。フレンチ・テクノ・ポップスに仕上げた「CERAMIC HEART」等を含む全てのナンバーをフルバージョンで収録したほか、ダンサブルな音にこだわったCLUB MIXアレンジバージョンも追加!
アルバムを買えなかった人、ゴメンナサイ!
ZUNTATAレコードになって初のアルバムということもあって、各地で「アルバムが売ってないよ~」「注文できないって店の人から言われた!」などの混乱が起きてしまいました。本当にごめんなさい!ZUNTATAレコードでは、そんなみなさんの声に応えるために、がんばっていますのでご意見・ご要望がありましたら、どんどんお寄せください!
予約・注文で困ったことがあったら、タイトー内ZUNTATAレコード事務局
TEL0120-73-2000 FAX03-3261-4608までお気軽にお問い合わせください。
ZUNTATA RECORDS
<ZUNTATAレコード>から緊急お詫び&速報!!
これから買う人はこうすればOK!
ZUNTATAのアルバムを確実にGETするには予約、注文が確実!
レコード店で予約、注文する時には、CDのタイトル、規格番号(「レイストーム」ならZTTL-0002)そして「SMEインターメディア」が販売元であることをお店の人に伝えてください!
1.販売元/「SME・インターメディア」2.タイトル名/(例:「ファイターズインパクト」)
3.規格番号/(例:ファイターズインパクトなら「ZTTL-0003」)4.アーティスト名/「ズンタタ」
Now On Sale
好評発売中!
PSYCHIC FORCE ARCADE SOUND TRACKS ZUNTATA
PSYCHIC FORCE ORIGINAL SOUND TRACKS ZUNTATA
RAYSTORM ZUNTATA
FIGHTERS' IMPACT ZUNTATA
サイキックフォース
ーアーケードサウンドトラックスー
ZTTL-0001 価格2,500円(税込)
サイキックフォース
ーオリジナルサウンドトラックスー
ZTTL-0004 価格2,500円(税込)
レイストーム
ZTTL-0002 価格2,500円(税込)
ファイターズインパクト
ZTTL-0003 価格2,500円(税込)
ZUNTATA RECORDS
TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"
企画・制作・発売元 (株)タイトー
販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3261-4608
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5771
ZUNTATAの最新情報はタイトーホームページ内「ZUNTATA Online」へGET ACCESS!!
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/

フェラーリF-40／マクラーレンF-1／ポルシェ911GT2／クライスラーダッジヴァイパー が繰り広げる高速バトル。

先進のレーシングゲームは、オレ達の夢を超えた。





AM2 AM R&D DEPT.#2

SUPERCAR SCUD RACE

「MODEL 3」の圧倒的なパワーが創り出す超リアルなスーパー・グラフィック。





※画面は開発中のものです。

スーパーカー　スカッドレース（仮称）©SEGA 1996.1997

◆体感抜群！ムービング機構搭載のド派手なキャビネット
◆大迫力！50インチプロジェクションの超大型モニター搭載
◆初級２コース／中級／上級の４つのコース
◆４段階視点切り替え可能
◆熱いビートが弾むダンスミュージックや
ボーカル入などの多彩なオリジナル・B.G.M.を用意

セガ・ホット情報

期間限定!!
12/31まで実施中

TV東京 **IT'Sアクセス**

ネーム倶楽部・オリジナルデザインコンテストの
優勝作品の名刺が作れるのは、ここだけ!!

東京ジョイポリス／新宿ジョイポリス／横浜ジョイポリス／池袋GIGO／ハイテクセガ渋谷

SEGA アミューズメント・テーマパーク（ATP）イベント情報　'96 12/15〜'97 1/末

12/15〜1/15　東京ジョイポリス　新宿ジョイポリス　「GO! GO! ALTS Let's TRY パワースレッド!」
※パワースレッドをプレイして1位になったお客様にはその場で「アルツ磐梯スキー場の1日リフト券」をプレゼント。期間中毎日18：00〜21：00の3時間を予定。

大好評実施中！　東京ジョイポリス　新宿ジョイポリス　▶「DIGIO」でプリクラ　ツーショットキャンペーン
※ベストカップルには「セガ・サターン」をプレゼント！

大好評実施中！　横浜ジョイポリス　福岡ジョイポリス　新潟ジョイポリス　大阪ATCガルボ　▶「DIGIO」でプリクラキャンペーン
※デジタルカメラ「DIGIO」でプリント倶楽部を楽しもう。
縦型・全身サイズ等利用方法は無限！！

大好評実施中！　東京ジョイポリス　「ネーム倶楽部占い」
※開運館の占い師による占いコーナー設置。東京ジョイポリス・オリジナルの「ネーム倶楽部占い」を楽しもう！恋愛・金運・仕事運等がアップすること間違いなし！

'97　新春イベント

1/1　新宿ジョイポリス／横浜ジョイポリス／福岡ジョイポリス／新潟ジョイポリス／大阪ATCガルボにて同時開催！▶ 着物で来場のお客様入場無料！　男女問わずOK！

1/15　SEGA　ATP 全館で同時開催！　祝20歳のお客様入場無料！　身分証明が必要です。

VF3世界最強プレイヤーへの道

Virtua Fighter 3 ™ MAXIMUM BATTLE 森永エンゼルカップ

MORINAGA

バーチャファイター3　マキシマムバトル　森永エンゼルカップ
第2回予選

全国450ヵ所のアミューズメントセンターで本日よりスタート

今後の予定
店舗大会 第2回予選：96年12月16日〜97年1月15日
エリア大会：97年1月19日〜1月26日
全国大会・国際大会：97年 2月15日・16日(東京ジョイポリス)

VF3百人組手スケジュール

12/15	札幌	ハイテクセガ　ススキノ	／新宿ジャッキー／池袋サラ
12/22	名古屋	セガデポルテ	／池袋サラ／ブンブン丸
12/29	広島	広島GIGO	／ブンブン丸／新宿ジャッキー
1/5	大阪	ハイテクランド セガ アミューズメントシアター	／新宿ジャッキー／池袋サラ
1/12	鹿児島	セガワールド鹿児島	／池袋サラ／ブンブン丸
1/15	福岡	天神GIGO	／ブンブン丸／新宿ジャッキー
1/19	仙台	ハイテクセガ仙台	／新宿ジャッキー／池袋サラ
1/26	東京	ハイテクランド セガ 秋葉原	／池袋サラ／ブンブン丸

問い合わせ先：SEGA営業事業本部　03-3743-7455（こやぶ）

SEGA™
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所　〒144　東京都大田区東糀谷2-13-1
電話　03(5736)7700(国内販売事業本部)

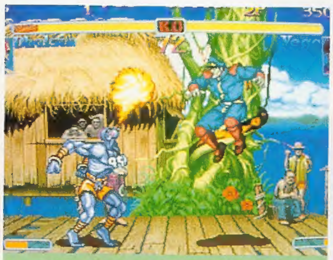
歴史を創ったあのゲームが帰ってきた!!



ストリートファイターシリーズは現在のカプコンを代表する対戦格闘ゲーム。その最新作、噂に高い続編のストⅢが遂に登場！再び一大ムーブメントを巻き起こすか!?

担当：C・LAN

※画面写真、及び記事内容は開発中のものです。



ストリートファイターⅡX



ストリートファイターⅡ



ストリートファイターⅢ



ストリートファイターZERO

ストⅡから6年…今新たな闘いが始まる

カプコンからストⅡが発売されたのは1991年春。今を遡ること実に6年前のことだ。このゲームの登場に業界全体は沸きに沸いた。ストリートファイターⅡは紛れもなく現在の対戦格闘ゲームの原点であり、その後も2D格闘に関してはカプコンが常に王者として君臨してきた。

かなり前からストⅡの続編が出るという噂だけは囁かれていた。エックスやZEROではない、純然たるストリートファイターⅢである。それが今、遂に正式な形で登場する運びとなったのだ。

ここにその全貌とはいかないまでも、画面写真を中心に新たに加わったシステムなど、現在分かりうる範囲で「ストⅢ」の第一報をお送りしよう。

世代を超えた闘い

ストⅢの操作は当然ながらこれまで同様8方向レバーに6ボタンで行う。

使用基板はCPｰシステムⅢ。ウォーザードに続く新基板第2作目である。CPｰシステムⅢの拡大・縮小機能や大容量メモリがどう生かされるのか楽しみなところだ。

プレイヤーキャラは計10人と最近のゲームにしては少なめだが、サブタイトルに「NEW GENERATIONS」とある通り、ストⅡに登場したキャラはシリーズ通しての主人公であるリュウ、ケンのみで、その他8人のキャラは全員リニューアルされている。今回はこの10人のうちから6人を紹介しよう。残りの4キャラについては続報を期待してほしい。

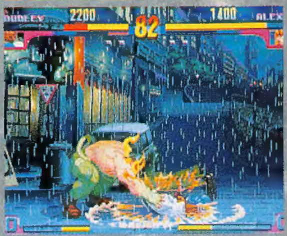
重鎮、動く！

ストⅢはこれまでの同社の格闘ゲームに比べ、各技のモーション枚数が遙かに多いという。CPｰシステムⅢの約4倍といわれるメモリ、格段に増えた色数…これまでの2D格闘ゲームとは一線を画すと思われる圧倒的なグラフィック関係のクオリティ、そして新システム「ブロッキング」をひっさげ、97年の春ごろ、ストリートファイターⅢ「NEW GENERATIONS」が世に問う。待て、次号!!

NEW GENERATIONS

彼らには闘う理由がある…ストⅢに登場するキャラクターは合計10人。その中から今回は、現在判明している6人を紹介しよう。

ALEX アレックス



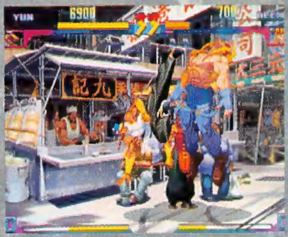
パワー&スピードを信条とするアレックス。敬愛するトムが謎の敵に打ち倒され、仇を打つべくその男を追う旅へ。

マンハッタン在住の青年格闘家。両親とは少年時代に生き別れる。今は父親の親友トムのもと、トムの経営するジムでトレーニングの日々を送っている。

米軍屈指の格闘戦のインストラクターをしていた退役軍人のトムを、アレックスは心から尊敬していた。だがそのトムが謎の男に倒される。アレックスに流れる格闘家の血が謎の男を追う旅へと彼を駆り立てる…。

アレックスはその体格に似合わぬ瞬発力と強靭さを兼ね備え、相手の懐に跳び込みパワフルな投げ技とパンチ力を武器に闘うファイターだ。

YUN&YAN ユン&ヤン



香港の若き双子の龍、ユンとヤン。中国拳法を使う。1Pの帽子が兄のユン、2Pがヤンだ。これは穿弓腿。

香港出身の、中国拳法を使う若き双つの龍。幼くして両親と離別し、上海で菜館を営む祖父の元で育つ。今では2人揃って街の若きリーダーとして信頼されている。兄のユン（1P）は直感が鋭い明朗快活な若大将タイプ、一方弟のヤン（2P）は洞察力に長けた冷静沈着な参謀タイプでユンを助ける。

兄弟一緒に祖父から様々な中国拳法を教え込まれ、素早い技の連続で相手の勢いを殺ぎ、強烈な発頸による一撃を叩き込む。小柄な身体の機動力、必殺の一撃を併せ持つ拳士である。

RYU リュウ



シリーズ通して出場する（主人公だから当然か）リュウ。年をとっても技のキレは健在、であることを祈ろう。

いまだ真の強さを求めてさすらう格闘一代。

義理堅く正義感の強い性格ゆえ、修業とはいえ相手を傷つけることもある格闘の世界では、年々彼の言動は思慮深くなってきている。

空手をベースにした独自の格闘技を使う。派手な動きを好むケンとは対照的に、堅実で無駄のない、一見地味な技の組み立てを旨とする。しかし瞬間の好機には輝かんばかりの激しさを見せる。

親友のケンは、子供ができてから付き合いが悪くなった。

DUDLEY ダッドリー



ヘビー級プロボクサーのダッドリー。ダンディズムに生きる完璧主義者だが他人には甘いらしい。

父親は英国の著名なスポーツ選手であり、事業でも成功を収めた。そのため彼は少年時代を不自由なく過ごす。大学時代に父は事業で失敗するも、今度は彼がプロボクサーとして成功することで以前の生活を取り戻すことができた。

彼は誇り高くダンディズムに生き、何事も完璧を目指す。ヘビー級ボクサーとしては小さいほうだが、スピード、テクニックはもちろん破壊力も併せ持つ。特にテクニックは、アウトボクシングからインファイトまで難なくこなし相手を翻弄する。ただ完璧なフィニッシュを求めるあまり詰めが甘くなる傾向がある。

KEN ケン

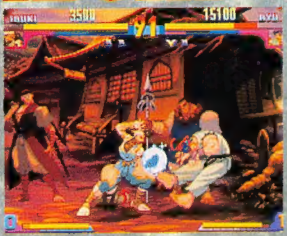


リュウのライバル、いわずとしれたケン。子供もできてリュウとも少し疎遠になったが、それでも格闘家の血はたぎる。

米国西海岸で妻のイライザ、そして今年で3歳になる長男のメルと暮らす。子供ができてから何かと忙しい彼だがイライザとの約束で、親友であり、また終生のライバルでもあるリュウが出場する格闘技の大会には付き合ってもよいことになっている。

家庭を持っても燃える男に変わりはない。真っ赤な道着に身を包み、派手な技を好んで使う。彼の闘いぶりは激しく燃える炎を連想させ、一見無謀に見える。しかしそれは、リュウとの厳しい修業や幾多の強敵たちと拳を交えた末の彼なりの結論である。

IBUKI いぶき



戦国時代から存在する忍者の里に住む女子高生（表の顔）。素早い動きで狙い澄ました急所への一撃を叩き込む。

とある山間の小さな町に住む女子高生。ところがこの町、実は戦国時代から現在に至るまで脈々と活動を続ける忍者の里なのであった。そんなわけでいぶきも例外にあらず。幼稚園に入ると、友達と一緒に修業に励むのだった。

日本古来の武道を組み合わせた忍者体術を駆使する。無駄のない鋭い動きで相手の懐に滑り込むと、急所めがけて必殺の一撃を打ち込む。

しかしいくら忍者といえども、彼女はごく普通に青春するアイドル好きの高校生。少々のんびりしたところもある。

ストⅢのシステムを探る…

基本ルールはストⅡを受け継ぎつつも、やはりストⅢならではのルールもある。「スーパーアーツ」「ブロッキング」なる新要素が追加された。

SUPER ARTS SELECT

旧スーパーコンボが選択式に変化

従来のストⅡシリーズでいうスーパーコンボ、これがストⅢでは「スーパーアーツ」に変更されている。

もちろん変わったのは名前だけではない。今までは、各キャラごとに一つ、あるいは複数のスーパーコンボが設定されていた。ヴァンパイアシリーズならエクストラ必殺技、X VS Sならハイパーコンボなど名称が異なる場合もあるが、これらは基本的には同じものだ。

しかしスーパーアーツはこれらのスーパーコンボ類とは少し意味合いが違っている。

まず、キャラを選んだ後に、3つあるスーパーアーツからひとつを選ぶ。それがゲージを消費して使える唯一の技となる。当たりにくいが威力の大きいもの、スキは小さいが威力は低いものなどいろいろある。そのキャラの得意な必殺技を強化、あるいは弱点を補う方向で設定されている。

また、技によって消費するゲージの量や、ストックできる総ゲージ数も変動する（能力対応ゲージ）。

よく考えた上で、最も自分のプレイスタイルに合ったスーパーアーツを選んでいくといい。逆に特定のスーパーアーツを決めることを前提に戦略を考えるのも面白い。いずれにせよ、どの技を選ぶかによって、スーパーアーツを用いた戦術は多彩に変わっていくことだろう。

現在のところゲージを消費する技はスーパーアーツただ一つ。ゼロカウンターなど他の手段は存在しないため、ゲージを絡めた攻防の目的もはっきりしてくるはずだ。



おなじみケンのスーパーアーツ、昇龍裂破。この背景はスーパーアーツ専用のものだろうか?



おそらく死ぬまで闘い続けるであろうこの2人。スーパーコンボに当たるスーパーアーツは1つだけ選択可能。



女忍高生いぶきのスーパーアーツ「鎧通し」が炸裂。残像つきで痛みをこらえるニューヨーカーアレックス。



ダンディボクサー、ダッドリーのスーパーアーツ「マシンガンブロー」。強烈なアッパーにリュウはたじたじ。

BLOCKING

強力な武器になる? 相手の技を受け流すブロッキング

ブロッキングはストⅢから加わった基本操作で、平たくいえば相手の攻撃を弾いてスキを作る、というニューアクションである。具体的な操作方法はまだ分からないが、レバーとボタンを組み合わせた簡単なコマンドを、タイミングを計って繰り出す、といった感じのものになりそうだ。

ブロッキングに成功すると、相手には技に対応したスキができ、反撃の大きなチャンスとなる。

使いこなせれば確かに大きな戦力になりそうだが、ではいかなる状態が「使いこなしている」といえるのかは全くわからない。ハイリスクハイリターンであることや、自動入力（例えば竜巻をガードした後にすぐ入力すれば成功する）が有効な局面がおそらくあるのではないか、ということくらいしか想像がつかない。

写真をパッと見た感じ、ゼロカウンターが発動した瞬間のようにも見える。この後出す技を自分で入力するガードキャンセル系のテクニック、という捉え方でいいのだろうか…。

しかしブロッキングはあくまで「基本操作」とある。ゲージを消費することも（今の段階では）ない。となると、ブロッキングの入力自体は楽かも知れないが、初めからホイホイ決められる類のものではないはずである。

いずれにせよ、ブロッキングはストⅢの対戦において重要なキーポイント——それもやり込まれればやり込まれるほど——になる気がしてならない。

まあ現段階での勝手な憶測はいくらでも立つが、確証はない。未知数の新フィーチャー「ブロッキング」。頭に留めておこう。



おそらくストⅢ最大の焦点となるのが新動作のブロッキング。写真ではリュウがアレックスの攻撃をブロッキングに成功。さあ何を入れてやろうか。

タブラ・ラーサ

ストⅢはストⅡではない。実に当たり前のことだが、ここでいいたいのは「ストⅡの闘い方を押しつけてもダメ」ということである。

ガード一つ取っても、ストⅡでは連続技になる技や連携をガードすると下段でない限りは勝手にガードしてくれた、というかガードさせられたが、このゲームではレバーをガード方向に入れておかない限りガードしない。これはブロッキングなどの存在も大きく関わっているのだろうが、例えば削り量の多い必殺技に対し、昇龍拳などで割り込むことも可能である、ということもいえる。

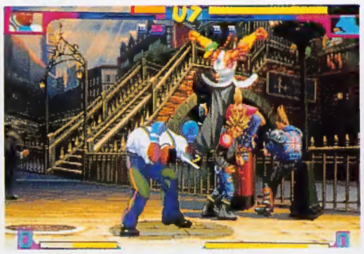
また各技はモーションごとに当たり判定が設定されているということなので、リーチのある技でも「リーチのある状態」が持続するのはほんの一瞬である。相手の起き上がりに足払いなどを埋めておくのもかなりやりにくい。

投げ技も、コマンド投げは手や足を突き出すモーションに攻撃判定があり、ガードも可能だ。ゆえにガードした相手に万能なのは通常投げしかない。コマンド投げはこれまでの概念でいうと投げ技にあらず打撃技である、ということがいえる。

ストⅡをやっていた人もストⅢから入る人も、一度頭を白紙に戻してから取り組む必要がありそうだ。



リュウの横蹴りが中華兄弟の兄ユンを吹っ飛ばす。これはコマンド技か、はたまた通常技か、あるいは特殊入力技なのか。



ユンの跳び蹴りがダッドリーを捉えた。テクニシャンの彼もさすがに頭上からの攻撃は辛いか。



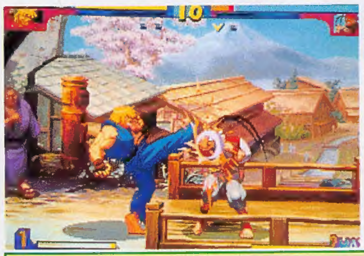
いぶきのかかとがアレックスの顔面にヒット。背景はキレイだが汚い場所だ。スラムか。



接近戦もお手のもの、いぶきにジェットアッパーでラッシュをかけるダッドリー。百裂系の技であろうか。



豪快かつ素早い動きのアレックス。必殺技のフラッシュチョップでケンを怯ませる。



さくら咲くのどかな町並みを舞台にケンといぶきの闘いが繰り広げられる。ケンの技は中段の鎌払い蹴りのようだ。

ストリートファイターⅢ
開発者船水紀孝氏直撃!

ストⅢにしかない面白さを確立!

Q…ストⅡ発売から6年近く。多くのプレイヤーが待ち焦がれた「Ⅲ」ですが、実製作を開始されたのはいつ頃のことになるんでしょうか?

船水氏…「ストリートファイターZERO」とほぼ同時期ですから、2年以上かかってますね。もっと早く発売するはずだったんですが。

Q…そこまで時間がかかったポイントはどこに?

船水氏…「Ⅲ」ならではの楽しみを確立させるため、という部分に尽きますね。最近行った開発部内の打ち合わせで、ようやくストⅢにしかない醍醐味の方向性が見えてきた状況です。

Q…新しい遊び方を可能にするシステムというのは…ブロッキングですね?

船水氏…あの動作システムを形にできたことで、やっと「Ⅲ」の感触を得られました。ストリートファイターⅢのコンセプトは、ストⅡとして遊べる、しかしⅡとは違った遊び方もできるよう制作すること。これが絶対条件だったんです。上段、下段、ジャンプ攻撃、飛び道具をブロッキングすることで相手に反撃する契機を掴む。"ストⅢはこんな闘い方ができるのか!"とプレイヤーに歓迎されて初めて、ストⅢが成功したと言えるんです。

Q…操作系は8方向レバー+6ボタン、ガードはレバー後ろ入れ、リュウ・ケンを馴染み深いコマンドで操作可能…。こう聞いた限りではストⅡの操作感覚を彷彿させますが…。

船水氏…ストⅡの闘い方は可能です。ただ、当たり判定の設定、ストⅡでお馴染みのキャンセル技を見直すなど、イチから作り直しているので、自然とストⅢならではの戦法が確立されると思います。

Q…リュウ・ケンを使っても、操作感覚はストⅡシリーズでもZEROシリーズでもない、ということですね。

船水氏…そうです。例えば大足にキャンセルはかからないとか。あれはストⅡのセオリーとして確立されたものでしたが、開発側からすれば「大足が強いせいでバランスがくずれやすいかなぁ…」と思う部分でもあったんです。で、新しいシリーズ作品と位置づけるストⅢではしゃがんだままに終始しないようにしよう、と。ゲーメスト誌上では、このへんの変更点についても発売前の時期から強く打ち出してくださいよ(笑)。

Q…そうですね。**大足はキャンセルできない**(笑)。他にもチェーンコンボのつながり方とは違う通常技や、コマンド投げがガード可能な点など、新しいゲームシステムを相当意欲的に試みてますね。

船水氏…コマンド投げは、打撃技感覚で連続技に入れてほしかったので変更しました。ほかの投げ間合いにしても、しゃがんだ状態のほうが立ち状態より広めに設定しています。2D格闘ゲームをもっと「立ったまま攻防できる」ものにしたかったからです。

Q…では話を変えてストⅢのキャラクター設定についてですが、サブタイトルのNEW GENERATIONS通り、リュウ・ケンの次の世代が登場するゲームであると…。

船水氏…オヤジになったリュウ・ケンも登場しますけどね。ケンの弟子がいたり。他の旧キャラについては…、全キャラの設定が公開可能になる日をお待ちください。

Q…制作中の画面を拝見した印象は、ストⅡでダルシムやブランカを初めて見た時と同じ衝撃を受けた新キャラもいて、早くゲーセンでプレイしたいと思わせるものでした。発売を心待ちにしています。

船水氏…97年春ごろの発売に向けてがんばってますので、もうチョットお待ちください。



船水紀孝氏PROFILE

開発本部ゼネラルプロデューサー。ガンスモークのキャラクターデザイン担当から開発者として従事し、サイドアームでゲーム企画業務に携わる。以後、ストリートファイターシリーズ、X-MENシリーズ、ヴァンパイアシリーズ、ストリートファイターZEROシリーズなど、近年カプコンから発売されたアーケードゲームのほとんどを手掛ける。本作ストリートファイターⅢにおいてもゼネラルプロデューサーとして開発陣の総指揮を執る。

シューティングファン必見！新たなダライアスが動き出す！



新システム「ABC」の公開に加え、ボスイラストやシルバーホークのCGを入手！これはもう超レアものでしょ!!

担当：今回だけの代打ち　ゆさっぴ

新システム「ABC」

Gダライアスのコンセプトでもあり、新システムの「ABC」とは何か？

まず、このアルファベットの正体は、

A＝AREA（エリア）
B＝BEAM（ビーム）
C＝CAPTURE
（キャプチャー）

である。

前回のスクープでは公開できなかったこれらを、ひとつひとつ見ていこう。

新たな選択肢「エリア」

Gダライアスのゾーンは今までのそれと異なっており、ゾーンの途中で分岐がある。

たとえば、ダライアス外伝のCゾーンのような海面を進むステージの場合、途中で海中に潜るか、空中に上昇するといった分岐があるわけだ。

もちろん背景が変わるだけでなく、例えば、上は障害物が少ないかわりに敵の攻撃が激しかったり、下は障害物が多いが敵はあまり出てこないといった、まったく違う性質のものになるらしい。

（図1を参照）

ゾーンは「α」「β」「γ」とギリシャ文字で表示され、エリアのほうが「A」「B」「C」とアルファベットで表示される。今までのゾーン＝アルファベットでないことに注意。

1つのステージには2つ以上のエリアが用意されているらしく、これにより同じステージを選んでも、違うタイプのルートとして楽しむことができるだろう。

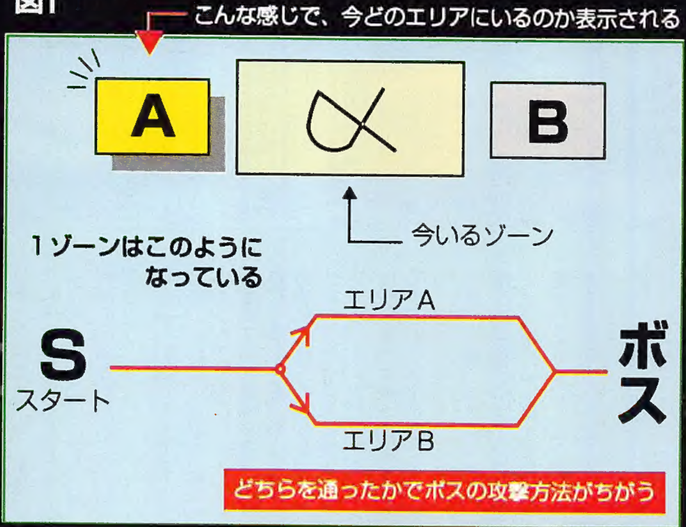
また、通ったエリアでその後のボスの攻撃パターンやパーツが変わるらしい。

同じタイプのボスでも、攻撃パターンが違うとなると、まったく違ったキャラクターとして考えたほうがよいだろう。



シリーズの代表キャラであるシーラカンス。今回も出るとのこと。クジラも出してもらいたい。（写真はダライアス外伝のものです）

図1



進化したキャプチャー

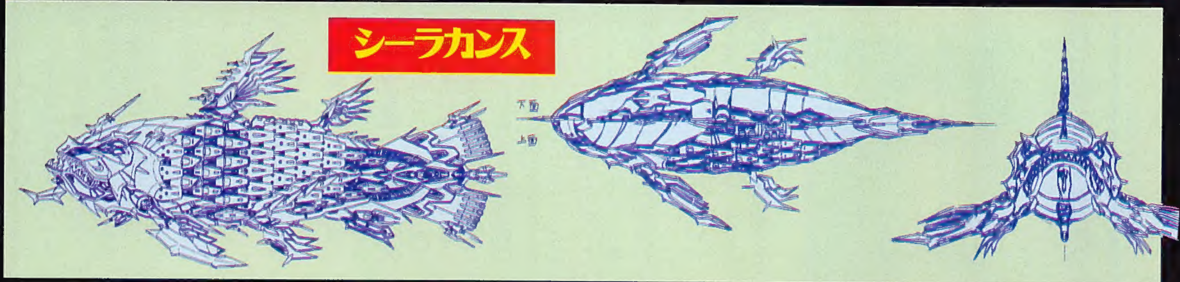
続いてビームの説明と行きたいところだが、ビームを使用するにあたって、キャプチャーをしていることが前提になる。そのため順番を崩して、キャプチャーの説明から入りたい。

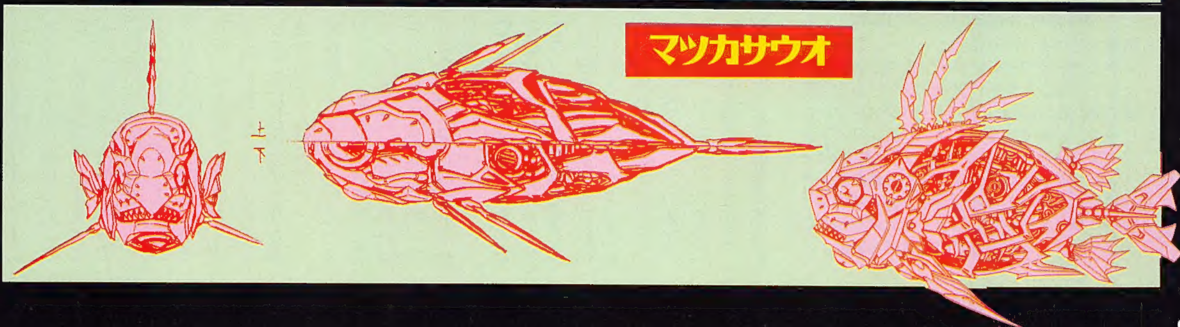
キャプチャーとは、ダライアス外伝にあったアレである。

感覚的に、ダライアス外伝のキャプチャーを進化させたシステムと考えてよいだろう。

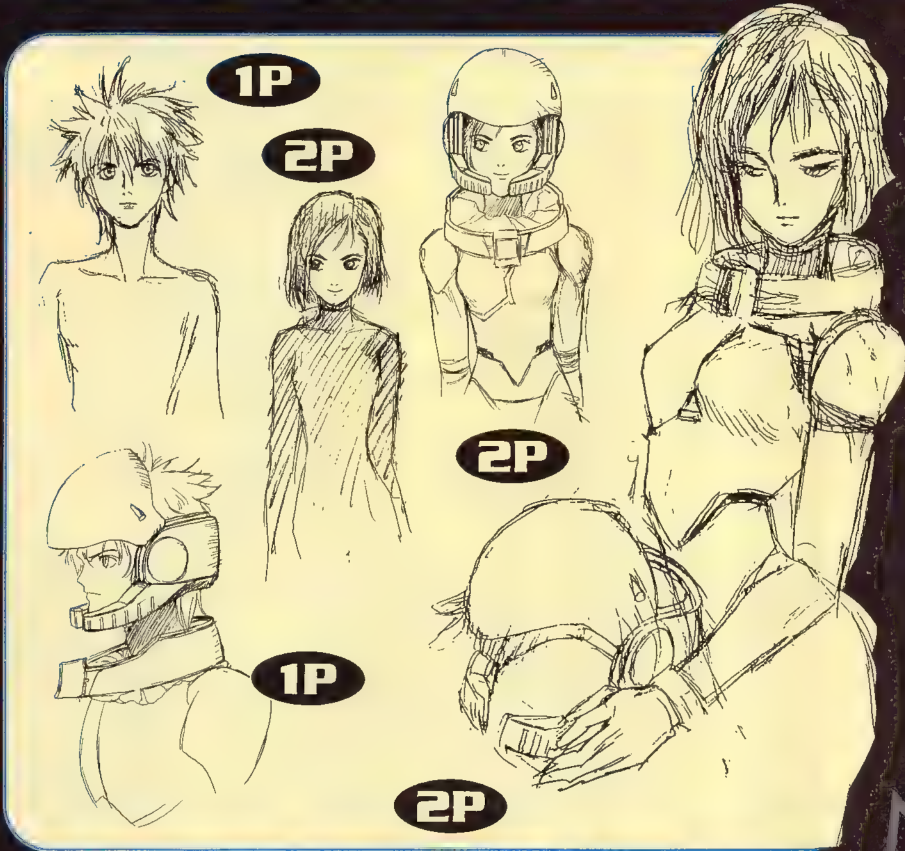
ダライアス外伝をプレイしていなかった人のために、一応説明しておこう。

まず、中ボスと呼ばれるクラスの頭にあるカバーを破壊すると、半球体のコアが出現する。そのむき出しになっているコアに自機が接触すると、











キャプチュートが成立する。成立すると、一定時間、中ボスが自機の近辺に付き、護衛をするといったものだ。

大きな変更として、Gダライアスでは中ボスのほか、ザコもキャプチュードできるとのこと。捕らえた敵は（敵にもよるが）複数つけることも可能で、敵ごとに攻撃方法が異なるらしい。

また、キャプチャーボールというものを打ち込むことによってキャプチュードが成立するとのこと。

ボム代わりか？「ビーム」システム

キャプチャーした敵は次のような用途がある。

●そのままオプションとして護衛させる
●切り離してスプレッドボムとして使用する
●キャプチャーした敵をエネルギーに変換し、大型のビームを撃つ

オプションとスプレッドボムに関しては、従来のシューティングのそれと考えてよいだろう。

3番目の行動、それが「ビームシステム」なのである。「ビームシステム」とは、キャプチャーした敵をエネルギー変換し、そのエネルギーによって大型のビームを発射し、敵を一掃する、いわば「ボム」的なもの。

メタルブラックのビームを連想してもらっても構わない（あれはニューロンを回収して撃つ「ビームエネルギー解放攻撃」だが）。



メタルブラックのエネルギー解放攻撃。ボスも同じビームを撃ってきた。写真のビームは集中型。（写真はメタルブラックのものです）

また、このビーム攻撃をしてくる敵も出てくるらしく、その攻撃をビームで返す「カウンタービーム」というシステムが備わるとのことだ。

さっとだが、新システム「ABC」に関してはこんなところ。いずれも開発段階での話なので、これから変更があるかもしれない。

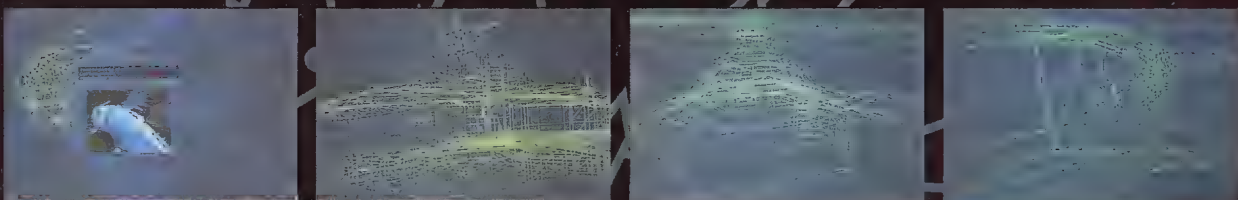
今後も続報が入りしだい掲載していくので、みんな楽しみにしていてくれ。

Gダライアスでは、スタート直後や中間デモ、そしてエンディングで、ムービー的な演出が施されるとのこと。

これでよりダライアスの世界観を味わうことができる！

それにしても、2Pの女キャラはオススメです。

1Pはカ●ル君に似ている気が…。

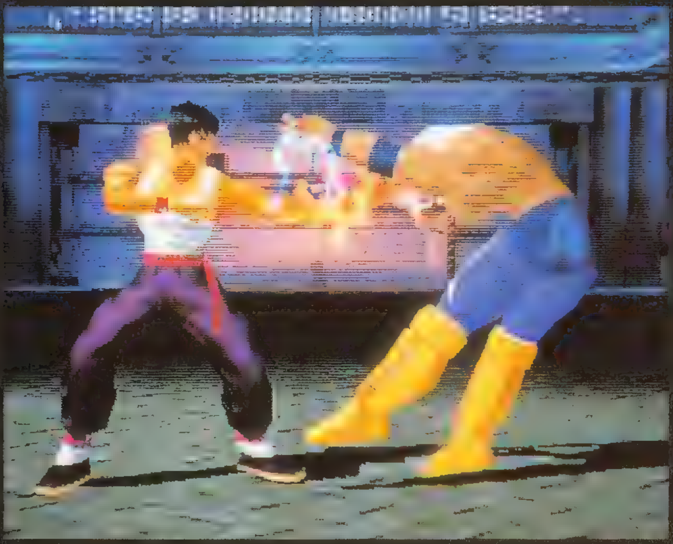


これは開発中のGダラPhotoだ。どうやら背景のモデリングらしい。
魚が一匹いるが、シーラカンスっぽい。これからが非常に楽しみだ。

鉄拳2から19年…世代は代われど彼らは頑張る!

TEKKEN 3™

ナムコから早くも鉄拳3がリリース。一八と準の息子、風間 仁が謎の物体(?)「闘神」に闘いを挑む!



●といった感じのなにやらただごとならぬ雰囲気で始まる鉄拳3。闘神とは一体何者なのか。かつてデビルカズヤを形成していた幽体か、はたまたまったく別の謎の生物なのか…。

ともあれ、あれから19年後という「鉄拳3」の世界、当時若かった格闘家たちも今や40に手が届きそうな(あるいは届いている)はずだ。しかし写真を見てほしい。

鉄拳2のキャラクターがポールを始め、ロウ、キング、ヨシミツ、レイと現在計5人キャラも確認されている。はたして大丈夫なのか?という心配が鎌首をもたげつつも、やはり気になるのは実際のキ

BASE STORY OF TEKKEN3

The king of iron fist tournament 2の闘いは終局を迎えようとしていた。
風間準は一八の神秘的な力の源がデビルによるものであると気づき一八に接近する。
準は一八に出会い、そこで自分が一八の神秘的な力に吸い込まれていくのを感じる。

数日後、この大会の主催者である一八のもとまで辿り着いたのは平八であった。
激闘の末、平八は息子一八を倒し再び三島財閥を我が手中に収める。
平八はデビルの存在には気が付かず、一八を火山の火口に葬った。

それと時を同じくして風間準の前にデビルが現れた。準が一八との間に身ごもった新たな魂にとり憑くために。
風間準はデビルを打ち倒し、人里離れた屋久島の山中で一八の子、「仁(じん)」を育てる。

闘いが終わり、再び三島家の頭首となった平八はより絶大な権力を得るため、自らの手により各地で起きている世界の争いごとを収拾することで権力者間の信頼を得ようと考えた。紛争地帯には三島財閥私設部隊である「鉄拳衆」を派遣してその鎮圧に従事させ、貧しい国には食物をまかなえるだけの畑を開拓した。
世界は表向きの平和を取り戻したかに見えた。

約15年の歳月が過ぎた。風間　仁15歳の冬…。

平八の命令によりインディオの遺跡を発掘中の「鉄拳衆」が謎の生命体を発見する。
平八は回収せよとの指示を出すが、「鉄拳衆」は「…部隊は全滅…奴は闘神か!?…」という謎の無線報告を最後に消息を絶つ。
「鉄拳衆」捜索のため遺跡に降り立った平八が見たのは、おびただしい数の死体だった。平八は深い悲しみに陥るが、次の瞬間それは新たなる野望をかき立てるきっかけとなった。「これだけのパワーを秘めた『生命体』を我が手中に収めることができれば、若かりし頃に夢見た〝世界征服〟もまた夢ではない」

平八は再び野望に向かって立ち上がった。「闘神」そして「世界」を手に入れるために。そして歴史は繰り返す…。

やがて世界各国で奇妙な事件が多発する。その事件とは、強い魂を持つ人間 ── 世界の格闘家謎の失踪事件である。

このとき、仁と静かに暮らしていた準は直観的に身に迫る危険を感じ取る。
「とてつもないパワーに狙われている」…そう予感し始めた準は、「きたるべき日」に備えて、過去に起こったことのすべてを仁に話し始めた。そして、自分の身に何か起こったら三島平八を訪ねるようにと。

嵐の夜、その日はやってきた。15歳の仁と準が暮らす山に「闘神」は現れ、すべてをなぎ倒し始めた。「逃げて」と叫ぶ母を尻目に仁は闘神に立ち向かっていった。
しかし、仁は一瞬のうちに意識を奪われてしまう。

仁が目覚めたとき、そこには母も、母と暮らした森もなく、すべてが焼き払われていた。

「闘神」に母親を殺された仁は平八のもとへやってきた。そして平八に「闘神」を倒すための術を教えてくれと頼んだ。
ことのいきさつを聞いた平八は「闘神」の狙いが「強い魂」であることを確信し、闘神をおびき寄せるため「強い魂」がぶつかりあう「The king of iron fist tournament 3」の開催を決意する。

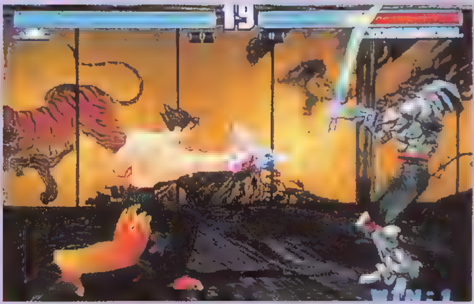
それから4年、風間　仁19歳の春。

「The king of iron fist tournament 3」の闘いが今、幕を開ける。

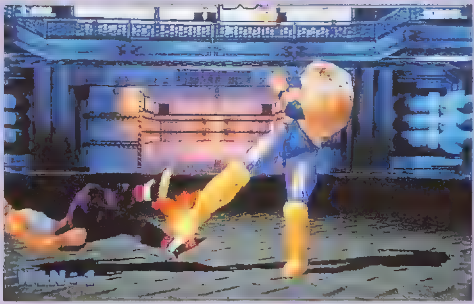
風間 仁



伝家の宝刀、三島流奥義(?)雷神拳が炸裂！



正拳突き。はたまたフックか。燃える道着と虎屏風が変にマッチしている。



打ち下ろし系のパンチ。属性は中段なのか、あるいは下段なのか。

ャラの動き。前々号でお伝えした「強い魂を持つ人間」によるモーションキャプチャーが、実際の技にどう生かされてくるのか非常に楽しみなところである。

平八、一八 そして仁 三代にわたる闘い

現在わかっている新キャラはただ一人、その名も「風間仁」。バックストーリーにもある通り、彼は風間準と三島平八の間にできた子供である。ということはつまり、仁は平八の孫に当たるわけだ。やはり性能的には一八に近いキャラクターになるのだろうか？雷神拳らしき技の写真もあるが…。

見たところ鉄拳独自の無限フィールドや派手なヒットマークは健在のようだ。おそらくゲーム性に絡む根幹的な部分は変わっていないだろうと推察される。ともあれ発売は間近。今はじっと待つときだ。続報に期待してくれ。

PROFILE

風間準と三島平八の間にできた息子。屋久島で母・準に育てられ、今年で19歳を数える。

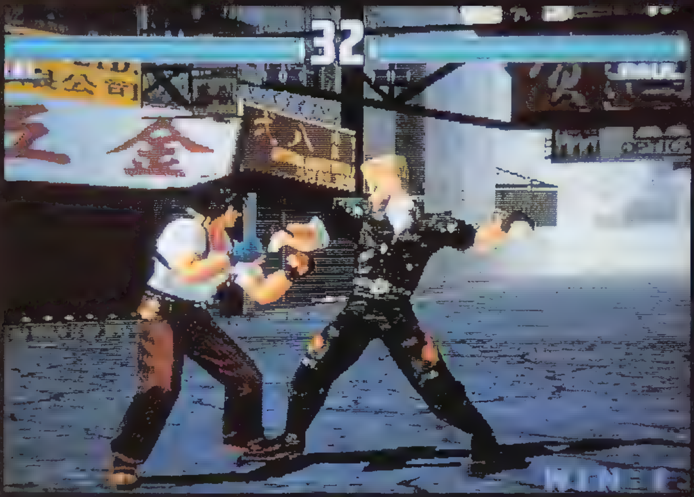
謎の存在「闘神」に突如襲われ母親を失った仁は、準の教えに従って平八のもとを訪ねるのであった。



レイ・ウーロンの頭突きが吉光を吹き飛ばす。これは走り攻撃？もしくは新技？



いまだその正体がわかっていないプロレスラー兼神父というキング。ハイキックが香港刑事にヒット。



髭をたくわえて帰ってきたポール。背景の看板から察するに、ここはレイステージだろう。



TEKKEN 3



ポールといえばこの技しかない。そう、崩拳だ！



ロウがサマーソルトを繰り出すもキングは動かない。



ロウのニーキック。このモーションは明らかに新技だ。



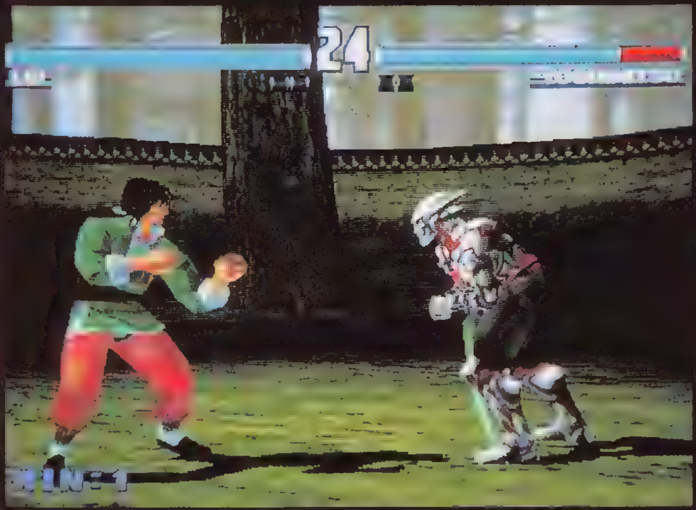
一体なんだこれは。すっかり変キャラとして定着した吉光だが今回も



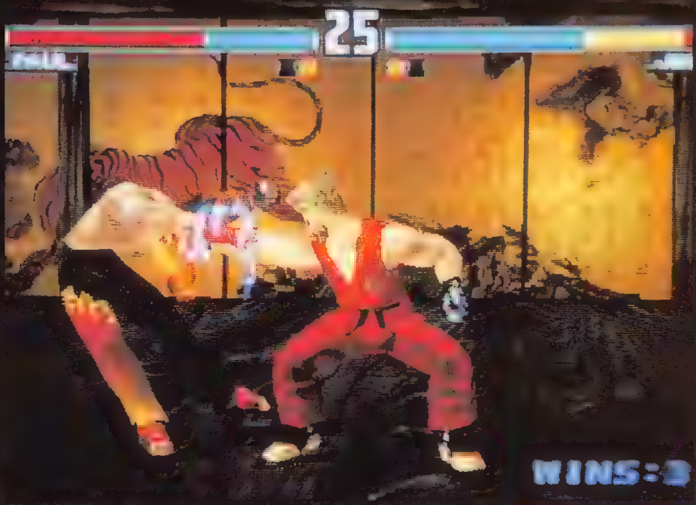
ポールの背景から打撃を加えるレイ・ウーロン。投げ技のように見える。



ポールのアッパー系の技。新たなる浮かせ技か？



ロウの打撃がキングを捕らえる。しかしながらみんな非常に若々しい限りだ。



遠くの木々が情緒を感じさせる吉光ステージは健在らしい。

くどいようだが「鉄拳3」の舞台は鉄拳2から19年後の世界。残酷なことに、鉄拳2のキャラクターたちには当然ながらプロフィールがあり、その中で「年齢」も設定されている。主人公の仁はとりあえずいいとして、写真にいる旧キャラクターたちが3では何歳になっているのかを表にしてみた。その結果……。

平均年齢約47歳という恐ろしい結果が出た。もちろん、若々しい新キャラも何人か登場するだろうが、それでも30は越えるに違いない。このあたりのハチャメチャ感もまあ、鉄拳の魅力なんだけどね。

ちなみに前作の最長老ワンジンレイは当時84歳。もし本作に登場するなら（というか生きているなら）103歳ということになる。多分無理であろう。



むむ。前作で多彩な投げ連携技を持っていたキングだけに今回も…。

キャラ名	「2」の年齢	「3」の年齢
ポール	27	46
レイ	26	45
ロウ	27	46
吉光	?	?+19
キング	32	51
仁を含めた平均年齢 (吉光除外)	41.4	

夏はKOF、冬はリアルバウトで燃えまくれ

Real Bout SPECIAL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

あのリアルバウトの続編が登場。今回は帝王の活躍に期待だ。

担当・ぴぐ

餓狼伝説

今まで数限りない宿命の闘いが繰り広げられた。自らの目標として相手に向かい拳を交える。また、ちょっとした運命のいたずらで壮絶な闘いにまで発展した。

もはや、これ以上は求められぬほどにまで…。

今、闘い、傷つき、最上級に鍛え上げた格闘家たちは思う。自分たちの求めているものは一体なんなのか、強さとは…。

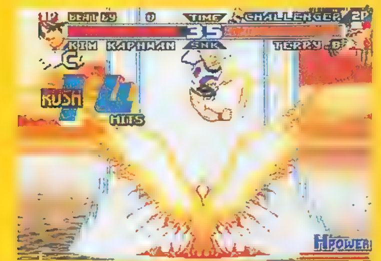
リアルバウト

既に各々が伝説と化した格闘家たち。その誰もがこの闘いに終止符を打たんとする。しかし、どの闘いも完璧ではない。満足しきれないでいるのだ。闘いとは…。

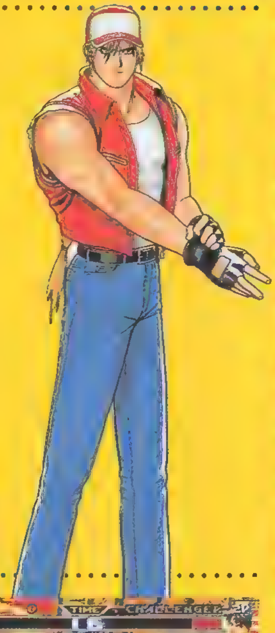
大空へ羽ばたかんがごとく…。

そして今まさに極まった格闘家たちが、その洗練され、卓越した格闘センスを解き放たんとしている。

リアルバウト餓狼伝説スペシャルという舞台を得て…。



彼が闘いを始めたきっかけは、彼の中に憎しみという感情が生まれたからである。
養父の敵を討つため、強くなりたいと思った。彼は実の両親の顔を覚えていないという。
「俺の親父はジェフ・ボガードさ…。俺はジェフのように強くなるんだ」
現在の彼は世界でも間違いなくトップクラスの格闘家に成長した。多くの男たちと拳を交えることで、彼は闘いの中に何を見い出して来たのか。彼は憎しみが生み出す結果を求めていた訳ではない。ただ、愛情に飢えていただけなのであろう。
「闘いはお互いを理解する最善の方法だと思うようになったね。闘う奴はみんな理由があって、闘えばそのことが理解できてしまうんだ」
だから、今こそ彼はベストバウトができると言ってほほ笑んでくれた。





ヴォルフガング・クラウザー



テリー・ボガード

ヨーロッパの歴史の陰にシュトロハイム家ありと言われる名門の当主。歴代の当主の中でも最も優れた肉体と格闘センスを保持している。つまり彼は若くしてすべての物を手に入れてしまったのだ。
「極まったものは芸術であり、まさに私の闘いは、その領域に存在する。モーツァルトやゴッホのように私は闘いの天才なのだよ」
彼は闘いを芸術とし、どこまでパーフェクトに相手を叩きのめすかで己の欲求を納得させようとする。まるで作品を創造するかの如く、その闘いのエネルギーは狂気に満ちている。
名門であるがゆえの退屈さは、彼を一流主義の偏愛癖者に形成し、さらなる極上の作品のために、その題材となる獲物を探し続けている。





打ちのめされる
テリー・ボガード





大きく立ち塞がる
帝王クラウザー



しかし、その瞳の奥の闘志は燃え尽きる
ことはない～オープニングデモより

彼の身に
いったいなにが
起きたのか…!?



日本一尊大な男
健在!!



そして気になる
登場キャラクターは？？？

待て続報!!

いきなり新情報キャッチ!!

(非常にわざとらしくて申し訳ないが)

かねてより気を揉んでやまなかったリアルバウト餓狼伝説スペシャル(以下RBS)の登場キャラに関する情報をキャッチしたので、早速読者諸君にお知らせしよう。

RBに登場したキャラクターはひとりを除いて、全員登場。もちろんみんなのアイドル、ジョー・ヒガシも健在なので安心してほしい。

惜しくも消えてしまったのは…そう、前作のエンディングからも容易に想像のつくあの男、ギース・ハワードだ。

絶大な人気を誇るキャラクターなので、非常に残念なところ。

彼に代わって参加を表明しているのは、餓狼伝説スペシャルでお馴染みのタン・フー・ルー、チン・シンザン、ローレンス・ブラッド、そして帝王ヴォルフガング・クラウザーの4人。

いちおう知らない読者ちゃんのために軽く紹介しとこう。

●タン・フー・ルー

八極正拳の創始者で、多くの格闘家を育ててきた大老師。かのギース・ハワード、テリー・ボガードの師でもある。

●チン・シンザン

自ら闘うプロモーターとして香港を拠点に活躍中。タン・フー・ルーに師事したこともあるが、根っからの金儲け主義からストリートファイトで八百長をしたため破門となるが、その実力は本物で、その商魂も本物だ。

●ローレンス・ブラッド

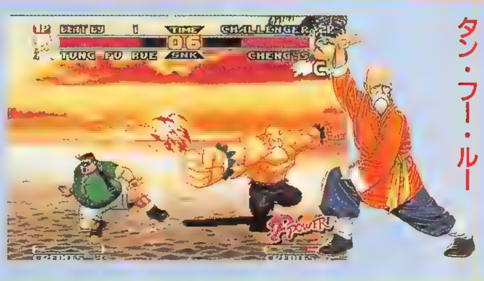
クラウザー直属の部下、三闘士のひとり。派手で闘牛と闘うマタドールであったが、その残虐かつ狂気じみた闘いぶりに目をつけたクラウザーの手足となって活躍している。

●ヴォルフガング・クラウザー

名門の一族の当主であり、かつ優れた肉体と格闘センスも持ち合わせている。餓狼伝説2、スペシャルのときにボスキャラクターとして君臨していた。



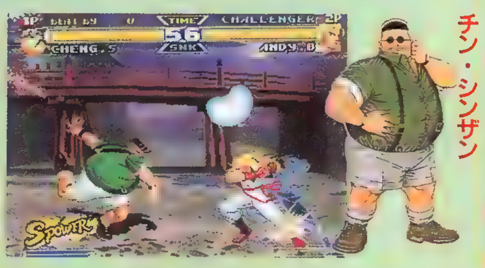
ローレンス・ブラッド



タン・フー・ルー



ヴォルフガング・クラウザー



チン・シンザン

SNKサポーターズクラブ発足だ!!

SNKサポーターズクラブ告知概要

名称	SNKサポーターズクラブ
年会費	3、000円(消費税、発送費込み)
会員特典	①メンバーズカード
	②会報誌(年4回/2月、5月、8月、11月)
	③シーズンメール(年2回/暑中見舞い・年賀状)
	④オリジナルグッズの通信販売
	⑤「SNK開発ビル」見学御優待
入会記念グッズ	①特大ウエストポーチ
	②パスケース
募集期間	常時受け付けております。
募集締切	年4回(1月、4月、7月、10月の20日締切)
会員有効期限	募集締切の翌月より1年間
	※お申し込み月日が締切日を過ぎた場合は、次回締切の受付となりますので御注意下さい。
紹介者特典	お友達を紹介してくれた会員の方及び、新規入会者に記念品として、特製ボールペンを進呈
お申し込み方法	郵便局所定の払込取扱票に必要事項を記入の上、3,000円を郵便局にてお振り込み下さい。(振込手数料はお客様でご負担下さい)

必要事項

口座番号:00970−6−309539
加入者名:SNKサポーターズクラブ事務局
金額:3,000円
通信欄:○郵便番号、住所、電話番号
○氏名、生年月日、年齢、職業(学年)
○所有ハード(NG, NC, SS, PSなど複数回答可)
○「新規入会希望」とお書き添え下さい
払込人住所氏名:お客様の郵便番号、住所、氏名、および電話番号を両方に記入して下さい。

振込用紙(郵便局) → 郵便局でお振込 → メンバーズカード発送(約1カ月) → 入会記念グッズ発送(約1カ月) → 会報誌発送(2、5、8、11月)

お問合わせ先

〒564 大阪府吹田市豊津町18番12号
(株)エス・エヌ・ケイ
SNKサポーターズクラブ事務局 行
TEL 06−339−3610
(AM10:00〜PM5:00/土・日・祝は休業)

御申し込み注意事項

○住所・氏名・郵便番号・電話番号などの必要記入事項は、わかりやすく、ハッキリお書き下さい。
○振込手数料は、お客様負担でお願い致します。
○会費の現金書留や封筒での発送は御遠慮下さい。
○メンバーズカードが届くまでは、受領証を大切に保管して下さい。

夢のユニットBOF結成!!

今さらなんの説明も必要ない人気キャラクター5人がバンドを結成。そのデビューイベントが12月20日、ネオジオワールドにて開催される。ハイテクを駆使した等身大ロボットが、見事な演奏を披露するぞ。KOFファンなら、なにがなんでも大集合だ。



◎『BOF −The Band of Fighters−』デビューイベント(仮称)
・開催日程:12月20日(予定)
・開催場所:屋内型テーマパーク「ネオジオワールド」(茨城県土浦市)内イベントスペース
・ステージ内容:1ステージ7〜8分を予定。オリジナル曲の演奏、各メンバーのトークなど。
・今後の活動:「ネオジオワールド」での活動を中心に、SNKの各種イベントに出演予定。

☆デビューアルバム「ネオジオDJステーション」(ポニーキャニオン)
発売日/'97年1月18日(予定)
価格/¥2,500(税込)

1997年新作大漁祈願企画

噂の続編ゲーム50連発！

今号イキナリ巻頭から「ストリートファイターIII」「Gーダライアス」「鉄拳3」「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」と、アーケードゲームプレイヤー垂涎のシリーズ物最新作が姿を現した。97年2月のAOUショーの出展機種すら決定してない時期のはずだが、メーカーさんに新しい動きの気配がチラホラ。「この際、プレイヤーが注目しているシリーズタイトルの現状をメーカーさんに尋ねてみよう！」とメーカー各社にアンケートを送ってみた。ゲーム制作を期待したいタイトルとして編集部が提示したものの中には「まだ作る事を考えたことすらありません」と一蹴されたものも少なくないが、各メーカーの制作志向が返答の中に見え隠れしているハズ。97年の新作動向が見えてくる総力特集をじっくり堪能してほしい。

ヴァンパイアシリーズ第3弾
ストリートファイターZERO3
カプコン・スクロールアクションシリーズ
スターグラディエイター/EPISODE II
19XXシリーズ
ロックマンシリーズ
スーパーパズルファイターIIX続編
サイキックフォース2
ファイターズインパクトEX
アルカノイドリターンズ
バブルボブルシリーズ？
バーチャロン2
ラストブロンクス2
ファイティングバイパーズ最新作
バーチャコップ3？
ウイングウォー2？
タントアールシリーズ？
レールチェイスシリーズ
ザ・キング・オブ・ファイターズ97
龍虎の拳シリーズ
リッジレーサーシリーズ？
エアーコンバット33？
ゼビウスシリーズ？
サイバースレッドシリーズ？
ぷよぷよSUN
ソーラーアサルト
ツインビーシリーズ？
対戦ぱずるだまシリーズ？
ソニックウィングスLIMITED
スーチーパイキャラクター続編
スーパーリアル麻雀PVII
魔法大作戦続編？
マジカルドロップ3
DEAD OR ALIVE2？
闘姫伝承2？
戦国エースシリーズ
クイズ！セーラームーン
ウルトラマン最新作
ワールドヒーローズシリーズ？
天外魔境シリーズ？
ボンバーマンシリーズ
グルーヴオンファイト
怒首領蜂
E雀シリーズ
大江戸ファイト続編？
ステークスウィナー3？
わくわく7続編？
ビューポイント2？
恋こい/雀々しましょシリーズ？

カプコン開発本部ゼネラルプロデューサー
船水紀孝氏に訊く!

カプコン・シリーズゲームQ&A

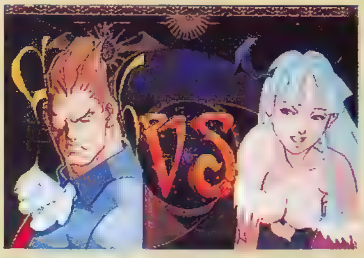
ヴァンパイアシリーズ
(カプコン)

Q…さっそくですが現在の開発状況をお聞かせください。

船水氏…旧キャラクター達のパターンを相当詰めて制作していましたが、どうも「ヴァンパイアハンター」の動きのままだったので作り直してます。「こんな技を決められる、キャラがこんなリアクションをしてくれる」という新鮮な醍醐味を3作目にも入れてみたいので、もう少し作り込むつもりです。本当はもっと早くリリース発表、発売するはずだったんですけどね。あくまで現時点での予定ですが、「ストリートファイターⅢ」の次に発売できれば、と考えています。来年のAOUショーに出展できるかなぁ…。

Q…旧キャラクター達という事は…。

船水氏…ほとんどの旧キャラは次回作でも登場予定です。残念ながら、ぜんじさんの好きなフォボスと「ヴァンパイアハンター」の主人公・ドノヴァンは、いなくなる事になりそうですが、他のキャラはみんな健在ですよ。新しいキャラクターパターン・新技をひっさげて復活するハズ。もちろん新キャラも数人制作中です。



独占入手ーこれが「ヴァンパイア」最新作の開発画面だ。

Q…新キャラは完全オリジナルとしても、旧キャラの変更はどの程度になりますか?

船水氏…旧キャラのモーションはほとんどを新しく描き直すつもりです。さらに新技の検討、使用頻度の少なかった技の見直しなどを徹底的に行いますから、動かしてみれば「ハンター」とは全く違うキャラになっているはずです。

Q…チェーンコンボやガードキャンセルといった前作のゲームシステムは、3作目に継承されるんでしょうか?

船水氏…もちろんです。チェーンコンボとガードキャンセル無くして「ヴァンパイア」シリーズはあり得ないと思っています。しかし、反則的にまで使い勝手のいいガードキャンセルやダッシュ性能を持つキャラなどは変更したいですね。もちろん「ヴァンパイア」シリーズにふさわしい新システムの模索も同時に行っています。

Q…模索中の新システムとはどんなタイプのものですか?

船水氏…現時点で明確に答える事はできませんが、プレイヤーにきっちり消化しきってもらえるシステムにしたいですね。「こういうコマンド入力でこんなアクションが可能になる」と理解される程度のシステムに留まらず「このアクションをこんな状況で使ってみると試合がこう展開するな」と理解してもらえる新しいゲームシステムを成立させたいと思います。

Q…使用するボードはCP…。

船水氏…今のところCPシステムⅡボードで製作する予定です。CPシステムⅢを使用したゲーム製作だけでなく、CPシステムⅡのラインも当分は継続していくんですよ。

Q…ズバリ、「ヴァンパイア」3作目の発売予定は?

船水氏…申し訳ないのですが、発売時期の公表についてはもう少し待ってください。

ストリートファイターZERO3
(カプコン)

Q…「ZERO3」を発売するご予定について、まずはお聞かせください。

船水氏…自分で制作する事になるか分かりませんが、カプコン全社的な意向としても制作する意思はあると思います。ただし制作する事になるとしても、今のところ「ストリートファイターⅢ」と「ヴァンパイア」の最新作を制作してからの作業になる予定です。とりわけ「ストⅢ」が発売された後で、プレイヤーが「ZERO3」に求める姿も現時点とは変わっていると思うんです。ですから、制作する時点のプレイヤーのニーズを慎重に検討し「作るか、作らないか?」や「どんなZERO3にするのか?」を考えたいですね。

Q…では、船水さんの中に現時点でも「ZERO3」のビジョンが少なからずあるわけですね?

船水氏…あります。例えば、以前他メディアの方にインタビューされた時ポロッと「ZERO3にはブランカや本田が登場するかも」と発言したら"ストⅡキャラがZERO3で復活!!"と出た事がありました。確かにその時自分の中にあったビジョンかもしれませんが、今考えると「ストⅢが発売された後で、ストⅡキャラを復活させる意義がどれほどあるのか?」と思い直したくなるわけです。そしてZERO3への試行錯誤はZERO3のマスターアップまで続き、きっと今考える形とも異なる完成品になりますよ。

Q…ZERO2にあったゲームシステムが、ストⅢの発売を受けて変更される可能性もあるのでしょうか?

船水氏…あぁ、それは恐らくありませんよ。ZEROシリーズとストⅢはコンセプトが全く違うものですから。ZEROシリーズの特色である、「オリジナルコンボ」や「ゼロカウンター」が、ストⅢの「スーパーアーツ」や「ブロッキング」に変わる事はないでしょう。遊びやすい現状のシステムの延長線上にZERO3のゲームシステムがある、と思ってください。



やっぱり出てほしい!「ストZERO3」。画面はZERO2。

Q…では、ボードについてもZERO3は制作上の勝手を熟知していて、コストパフォーマンスに優れたCPシステムⅡのまま、という選択になりますか。

船水氏…そうですね。

横スクロールアクションゲーム
(カプコン)

Q…「D&D®」や「エイリアンVSプレデター」、古くは「ファイナルファイト」「キャプテンコマンドー」「天地を喰らう」…挙げればキリがありませんが、こうした横スクロールタイプのアクションゲームを今後制作する予定があればお教えください。

船水氏…ジャンルとして、カプコン・アーケードゲームの重要なシリーズだと思っています。でも、残念ながら市場に供給するスパンでいうと、格闘ゲームジャンルより少ないラインなのが現状。年に1作と言わず制作していきたいシリーズと思うんですけどね。

Q…開発サイドが創作意欲を持ち得ないジャンル、というわけではないんですね。

船水氏…自分でも格闘ゲーム以上の創作意欲を抱いています。自分が設定したフィールドを、ある意味「仕掛け通り楽しんでもらえた」と充実感を得られるジャンルですから。

Q…では、アクションゲームのプレイ時間が格闘ものより長めなため、インカムを稼ぎにくいという判断があるとか。

船水氏…決してインカムの低いジャンルではありませんよ。コンティニューしても先に進みたいと思ってもらう演出・多人数プレイゲームとしてのアピールなど、色々と工夫を凝らせるジャンルなんです。

Q…となると、次回作でも4人同時プレイなどを検討中なんでしょうか?

船水氏…そうですね。現在製作中の「バトルサーキット」も多人数同時プレイが可能です。変なキャラクターが数多く出てくるゲームで、新しいゲームシステムをいろいろ模索し盛り込んでいる状況です。

Q…既存のタイトルで続編の制作に挑んでみたいゲームはありますか?ゲーメスト編集部内や読者リクエストで「D&D®シリーズ第3弾」を求める声は非常に強いのですが。

船水氏…D&D®に関しては2作目でキッチリ締めくくる事ができたと思っていますから。現段階での回答は「予定はありません」ですね。「エイリアン~」や「天地~」もないでしょう。でも「ファイナルファイト」の続編は本当に考えたいですね。「キャプコマ」も創作意欲を抱く作品です。

Q…最新作「バトルサーキット」を含め、このゲームジャンルを支えるカプコンさんの意欲作の定期リリースに今後も期待しています!

船水氏…このテのゲームこそ3D表現を駆使したポリゴンゲームで製作したいですね。

タイトー開発者に聴く 3大タイトルの行方

Gダライアス（タイトー）

Q：早速ですが、Gダライアスは、3Dボード「FX－1」で制作されているとのことですが、通常プレイする感覚として、シリーズに沿った横スクロールシューティングと受け止めてよろしいでしょうか?

開発者　阿部氏（以下阿）：横スクロールシューティングです。ただ、ダライアス②であった、逆向きになって相手を攻撃するといった演出も考えています。

外伝のストームコーザーのように、奥行きを使った攻撃もありますが、それがメインになることはありません。

なぜなら、基本を横シューとしているGダライアスでは、奥方向に攻撃ができないからです。つまりプレイヤーがボスを撃てない時間が発生し、ストレスがたまるのを防ぐためです。

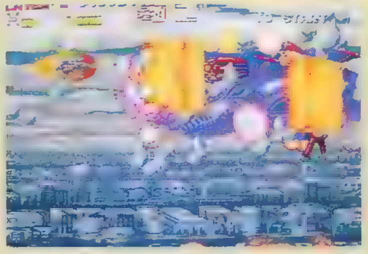
Q：3Dボード使用されるということで、特に力をいれられた点はどういったところでしょうか?

阿：ボス戦ですね。

僕の中での(ダライアスの)ボスは「かっこいいもの」なんですよ。

ポリゴンにしたときに、もっとかっこよく見せることができると思ったんです。そのため、ボス戦が始まる前に魅せる演出を考えています。

僕は、3画面であるダライアスーのとき感じた「でかくてかっこいいボス」というイメージを、Gダライアスでいかにして表現するかに力を入れています。



ダライアスシリーズは常に名作である。

新システム「ABC」とは?

Q：Gダライアスのコンセプトであり、新システムでもある「ABC」とは、具体的にどういったものなのでしょうか?

阿：「A」はエリア、「B」はビーム、「C」はキャプチャーを表しています。

「エリア」というのは、ゾーンの中にある分岐のことです。この選択は「このどちらかに行きなさい」という表示を出すかたちでなく、スムーズな展開を考えています。

それに、自分の通ったエリアによって、その後の未来が変わるんですよ。

たとえば、ボスのアルゴリズムが上のエリアを通ったときと、下のエリアを通ったときとでは違った攻撃を行ってくるように考えています。

ボスの壊れるパーツとかにも変化を加えて、点数重視のプレイヤーさんにも楽しんでもらえるようにしたいですね。

「ビーム」システムは、キャプチャーに深くからんでくるので、一緒にお話ししたいと思います。

キャプチャーは、ダライアス外伝にあった、中ボスキャプチャーの進化したかたちと考えてもらって結構です。

違う点は、シルバーホークに搭載されているキャプチャーボールを当てることによって、中ボスやザコを捕まえます。

捕まえた敵はいくつかの使い方ができるのですが、そのひとつが「ビーム変換」です。

キャプチャーした敵をエネルギー変換して、ビームとして発射するといったもので、感覚的に近いものとして、メタルブラックの集中型ビームを連想していただけると分かりやすいと思います。

これと同じビームを撃ってくる敵も考えていますよ。

ビームを撃たれたらこちらもビームで返す、いわば「カウンタービーム」的な扱い方も構想しています。

システムに関しては以上といったところです。

Q：では最後に、Gダライアスを楽しみにしているプレイヤーの皆さんに対して、コメントを頂けますでしょうか?

阿：はい。今度のダライアスで、エンディングまでプレイしたとき、君は生命（いのち）の誕生（はじまり）を見るでしょう。…たぶん。

ゲームが出来るのを楽しみにしていてください。

Q：ありがとうございました。

ファイターズインパクトEX(仮)（タイトー）

Q：さっそくですが、ファイターズインパクトの続編であるファイターズインパクトEX（仮）を制作されているとのことですが、どのような変更点を模索されたのでしょうか?

開発者　加藤氏（以下加）：ファイターズインパクトのバージョンアップ版ととらえてもらって結構です。

個性豊かなあの中ボスたちが使えるようになりますよ。

システム的な大きな変更としては、引きガードとボタンガードの両方が可能なうえ、ヒートシステムをなくすといったところですね。

究極的のファイターズインパクトは、攻め側が有利になりすぎて、防御側が何もできなくなってしまうんですよ。

ヒートシステムでの連続技が強いため、ひとつの連続技を極めた人間が永遠と勝ち続けてしまい、結果、初心者が入ってこれない状況になってしまっているんです。

開発者　大村氏（以下大）：ファイターズインパクトEX（仮）では、防御側の選択を増やそうと考えています。

今まで怖くて対戦に入れなかった人でも、充分に楽しめる作りにしています。

Q：防御側の選択が増えるとのことですが、具体的なところどのようなものなのでしょうか?

大：具体的なものはまだ決まっていません。軸をずらしたりといった以外のバリエーションもでてくるでしょう。

Q：いずれにしろ、今まで一遍であった人も、攻めのバリエーションを増やし、防御側もガードするだけでない、広い闘い方が要求される分けですね。

大：そうですね。対戦に深みが出るようにしています。

Q：最後にファイターズインパクトEX（仮）を楽しみに待っているプレイヤーの皆さんにコメントを頂けないでしょうか?

加：はじめてのプレイヤーさんでも楽しめるゲームになっていますので、気軽にプレイしてください。

Q：ありがとうございました。



対戦の駆け引きだけでなく、キャラクター性を盛りあげる演出が随所に見られる。（写真はファイターズインパクトのものです）

サイキックフォース2（タイトー）

現在、サイキックフォースは家庭用ゲーム機にも移植され、多くの一般ユーザーの方から絶大な支持を得ています。そしてぜひ、続編を作ってくださいという声も多数、聞かせていただいております。私どもとしましては、お客様のご期待に答えられるように努力しておりますので、もうしばらくお待ちください。

（タイトーPUB　白丸様）



斬新な対戦格闘としてプレイヤーから高い支持を受けている。

開発者プロフィール

阿部直光氏
G-ダライアスでは企画を担当。
これまで手がけたタイトル：
アンダーファイア（ガンシューティング）まじかるで〜とドキドキ告白大作戦など

加藤久和氏
ファイターズインパクトEX（仮）では企画を担当。
これまでに手がけたタイトル：ダライアス外伝（企画）など

大村直人氏
ファイターズインパクトEX（仮）ではプログラムを担当。
これまでに手がけたタイトル：
ダライアス外伝（ソフト）
ファイターズインパクト（ソフト）

ラストブロンクス2
（セガ）

「ラストブロンクス／東京番外地」。このゲームの第2弾を切望するファンも多いだろう。サターンへの移植も決まった今、2の可能性があるのかセガAM3研に聞いてみた。

以下がそのコメント。

「96年6月の発売以来、好評を博しております「ラストブロンクス／東京番外地」の続編の製作の可能性ですが、答えは「YES」です。3研としましても「ラストブロンクス」というタイトルを継承して育てていく所存です。時期的にはまだ未定ですが、現在進行中のサターンへの移植にはアーケードの開発スタッフが直接担当していますので、移植の目途がついた段階でチームをそのまま移行させてアーケード版「ラストブロンクス2」の製作をしていきたいと思います。期待していてください」

（セガAM3研パブリシティ担当 八塚様）



発売日が未だ決定していないサターン版ラストブロンクス。こちらは開発の目途が立ってからということなので「2」はもう少し待たざるを得ない状況だといえる。が、モデル3という新ボードが登場した今、モデル3での開発を大いに期待して待ってみたい。

ファイティングバイパーズ2
（セガ）

バーチャファイター2とファイティングバイパーズのキャラクターが闘うという夢のような企画が実現したファイターズメガミックス。

惜しむらくは、これがサターン版のみで発売されるゲームだということ。ぜひアーケードでもプレイしてみたかったのだが、逆移植はないという話（現時点でのAM2研の判断としてだが…）。

このゲームの製作はアーケードの「ファイティングバイパーズ」開発チームが中心に行っており、過去のAM2研のゲームを見ても、このゲームの完成度の高さがうかがえる。

「アーケード」の開発スタッフが様々な要素をまるで実験しているがごとく製作しているところで、もしかしてこのゲームはファイティングバイパーズ2への布石かと単純に捉えられないこともない。

しかし、セガAM2研パブリシティ担当中島氏によれば「現在はAM2研として「バイパーズ2」の製作についてはコメントできませんし、このゲームはファイティングバイパーズ2への布石というより、VF3のサターンへの移植の可能性を模索するという側面があります。けれども、セガAM2研のひとつの顔として「バイパーズ」を育てて行くつもりはあります」

とのコメントをいただいた。

完全にないというわけではないだろうがぜひとも実現してほしいタイトルであることは間違いないだろう。

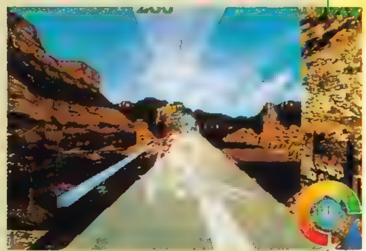


セガAM1研の97年に向ける展望

「セガAM1研の趣旨は常に一貫しています。それはハードがどんなものであろうと（モデル3しかりST-Vしかり）、いろいろなジャンルを偏りなく開発していくのがセガAM1研のスタイルなんです」（セガAM2研パブリシティ担当笠原様）

このスタンスを裏返してみてみると、さまざまな続編タイトルも十分あり得るといえないだろうか？サンドアールの続編だって、スカイターゲットの続編だって、全く考えられないわけではないのだ。

そうプレイヤー側はただただ新しいタイトルを期待して待っているしかないのだから！



MODEL1	MODEL2	MODEL3
バーチャレーシング	デイトナUSA	スーパーカー（仮）
	セガラリーチャンピオンシップ	
	セガツーリングカーチャンピオンシップ	
	マンクスTT	
	ウエーブランナー	
	セガスキー	
バーチャファイター	バーチャファイター2	バーチャファイター3
	ソニック・ザ・ファイターズ	
	ラストブロンクス	ラストブロンクス2
	バーチャロン	バーチャロン2
ウイングウォー	スカイターゲット	
スターウォーズ		
バーチャコップ	バーチャコップ2	
	ガンブレードNY	
	バーチャストライカー	
	ダイナマイトベースボール	

MODEL3の今後

モデル2がアーケードゲーム市場に登場して2年半以上が経過した今年、バーチャファイター3の登場で、モデル3もアーケードゲーム業界に迎えられた。バーチャファイターシリーズを振り返ってみれば「VF」はモデル1、「VF2」でモデル2、「VF3」でモデル3と、シリーズゲームの進化と歩調を合わせる形で基板も進化しているのがわかる。

全ゲームメーカー共通してそうした傾向はあるわけだが、ハードメーカーとしての方針ゆえか、セガとしての方針ゆえか、セガにはとりわけシリーズゲームの進化イコールボードの進化、という図式が色濃い。セガのゲームを使用ボード別に振り返ってみよう。

知り得る限りのシリーズ最新作を整理すると、バーチャロン2、ラストブロンクス2、さらに純粋なシリーズ物ではないにせよドライブゲームシリーズ最新作「スーパーカー（仮）」と、いずれもモデル3で製作される予定だ。

このほかにも、シリーズ最新作を期待してみたくなるゲームが数多くあるのがセガの魅力。プレイヤーによって志向は千差万別だろうが、「バーチャコップ3は？」とか「ファイティングバイパーズ2は？」とか、「モデル3のフライト物最新作の予定は？」…などなど。

今回はいずれの続編希望タイトルについても「現在公式発表されているゲームタイトル以外の、そうした企画については製作未定です」という回答だった。だが「プレイヤーのニーズがある限り、製作を検討する余地は十分にあると考えます」という回答も、同時にもらうことができた。

プレイヤーのニーズに臨機応変に対応し、ハードとソフト両面からシリーズゲームをリリースし続けるセガであってほしい。

K.O.F'97
（SNK）

これは、製作が決定しています。この大会に新たに参加するチームのために、「あなたが選ぶK.O.F.97キャラクター大募集」を行いました。たくさんのご応募ありがとうございました。集計を始めたところですが、意外に風雲スーパータッグバトルのキム・スイルの人気があるのが、嬉しい驚きでした。あと、餓狼伝説のダックキングと山崎竜二が、意外と伸び悩んでいます。同じ餓狼伝説のホンフゥ、ブルーマリーと、サムライスピリッツの黒子は、堅実な強さを見せているようです。やはり、「このキャラクターとK.O.F.のチームとの対決が見たい！」という説得力を持つキャラクターなのでしょう。また、意外なのか順当なのかはわかりませんが、龍虎の拳の藤堂竜白が、集計が進むにつれて票を伸ばしそうです。

意外といえば、餓狼伝説の「テリーの飼っている猿」などにも票が入っていました。ダックキングのヒヨコ、ジョー東のワニで「動物さんチーム」なども面白そうですね。その他には、「ジェフ・ボガード」を送っていただいた方もいました。テリー、アンディと親子タッグなんていうのもいいですね。しかし、どれもストーリーを考えるのが大変そうです。いつも開発と徹夜で頭をひねるのですが、「なんで、こんなキャラいれよったんや」と時には摑み合い…いや、熱い話し合いになるので。

とりあえず、ゲームシステムなどをお知らせできるのはまだまだ先ですが、キャラクターアンケートの結果と、新たな出場キャラクターの発表は、来年2月のAOUショーで行います。みなさん、楽しみにお待ち下さい。

（株式会社エスエヌケイ宣伝課 高津様）



庵が暴走し、半殺しにあったマチュアとバイス。このチームの復活はあるのだろうか。

リアルバウト餓狼伝説SPECIAL
（SNK）

前のページでも紹介していただきましたが、近々発売予定です。今度の餓狼伝説は、スウェーラインからの攻撃や、やや大きくなったキャラクターによるゲームバランスの変化、より垢抜けたグラフィックと奥行きのある背景など、今まで以上にパワーアップした餓狼伝説になります。そしてリアルバウトのキャラクターに加え、カムバックするキャラクターも大幅に増えて、イラストレーターの森気楼は泣いております。きっと嬉し涙でしょう。SNKのゲームは毎回容量が増えていきますが、今回もかなりいってしまいました。「うーん、すごい!!」

昨年、好評を博した「リアルバウト餓狼伝説」の続編であり、「餓狼伝説SPECIAL」以来3年ぶりの「SPECIAL」の看板を背負ったSNKのソフトです。期待してお待ちください。

（株式会社エスエヌケイ宣伝課 高津様）

SNKの全シリーズもの
（SNK）

これまでにリリースしたシリーズものはすべて、続編の可能性が大いにあると思っていただいてかまいません。

（株式会社エスエヌケイ宣伝課 高津様）

ポリゴン格闘もの
（SNK）

現時点ではお話しすることはできませんが、製作する可能性はあります。

（株式会社エスエヌケイ宣伝課 高津様）

「鉄拳3」と新ボードの可能性
（ナムコ）

システム11でつくられてきた鉄拳シリーズ。だが今回鉄拳3では新しいボードが採用されるという。そこで気になるのがそのボードの性能。今までと一体何が違うのか？どこが進化したのか？株式会社ナムコ広報担当御所脇氏に直撃してみたぞー！

Q…鉄拳シリーズでおなじみの10連コンボやガード不能技などの派手な演出は、新ボードを駆使することによりどう進化するとお考えですか？

A…10連コンボ、ガード不能技はより進化させるべく作業中です。現状では公開できませんが、これら以外にたくさんの新しいゲーム要素を盛り込んでいきます。

鉄拳3は究極の爽快感を追求していきます。

Q…新ボードを使うことで、今までのシステム11では不可能だった演出、新フィーチャーが加えられると思いますが、どのような面で特出した機能が生かされるボードなのでしょうか？

A…ハードの性能が上がったことで、以前よりたくさんのポリゴン表示が可能になり、よりリアルで緻密なビジュアルを再現できるようになりました。また、サウンドも面白い趣向を凝らしましたのでご期待ください。

Q…鉄拳3の発売とともに、新筐体も併せて登場するということなのですが、その筐体の特色を教えてください。

A…筐体上部にLED表示装置がつきます。これはゲーム内容にリンクした表示ができるように検討中です。



気になるタイトル
（ナムコ）

レイヴレーサー、エアコンバット22、ナムコクラシックVOL3、サイバースレッドシリーズ、源平討魔伝、ステイールガンナー、ソウルエッジなどなど、続編が切望されるタイトルが山ほどあるナムコであるが、「プレイヤーの期待に応えられるような、面白いゲームを今後も作っていきます」とのこと。どうやら期待してもよさそうだ。



クイズ！セーラームーン〜知力・体力・時の運〜
（バンプレスト）

Q…バンプレストさんといえば、「セーラームーン」や「ウルトラマン」などの、いわゆるキャラクターもののゲームが有名ですが、現段階で、いわゆるキャラクターもののゲームの続編を製作される予定はあるのでしょうか？

A…「セーラームーン」に関しては、JAMMA SHOWで出展した「クイズ！セーラームーン〜知力・体力・時の運〜」を近々商品化する予定です。

ウルトラマンシリーズのキャラクターを使用したゲームは、AOU SHOWに出展する予定となっていますので、期待して下さい。キャラクターもの中心ですが、それにとらわれないオリジナルの商品も展開していきたいと考えております。

（㈱バンプレストコンシューマ事業部ビデオゲーム企画課 鈴木様）



「ウルトラ警備隊」



「美少女戦士セーラームーン」

ソニックウイングス LIMITED
（ビデオシステム）

前作「ソニックウイングス3」から1年。ソニックウイングスは縦画面縦スクロールの正統派シューティングゲームとして、再び我らの前に帰ってきた！

92年に発売されて以来、ビデオシステムの看板シューティングゲームとして定着した感のある「ソニックウイングス」シリーズ。その最新作をスクープしたぞー！

基本コンセプトとしては、コンシューマ版で発売されている「ソニックウイングス スペシャル」のアレンジ・バージョンになっている。しかしこれは単なる逆移植ということではなく、家庭用では盛り込めなかった追加要素をふんだんに詰め込んだうえに、業務用ならではの面白さを追求した意欲的試みと解釈していただきたい。実際このゲーム、逆移植という言葉では簡単に片づけられないほど、多種多彩なアレンジが施されているのだ。

大きな変更点は主に3つ。

①シューティングゲームの王道、縦画面、縦スクロール仕様
②ステージ分岐、アイテム取得等に工夫を加え「スコア稼ぎの要素」を強化
③新ステージ、新キャラ追加でパワーアップ。さらに再登場となるステージも存在

などなど本当に盛りだくさんの内容で、まさに「ソニックウイングス」シリーズの集大成ともいうべき作品になることは間違いないだろう。

最近の傾向として、業務用から家庭用に移植される際に追加要素が加わることは多いが、今回のように、逆に業務用のほうをバージョンアップさせようという試みは、アーケードファンとしては実に嬉しい限りだ。

では、ゲームの内容について触れていくことにしよう。

自機については、アメリカ、日本、ロシア、NATO、スウェーデン、国連の6カ国・機関から2機ずつ、合計12種類の機体が選べる。それぞれ微妙に性能が違うので、自分の好みに合った機体を選んでいこう。

また、今回はどの機体も「タメ押し」が使用可能になり、なおかつショット・レベルのパワーダウンがなくなったのだ。これにより、さらに攻撃力が増していくことは間違いなさそうだ。

ステージは全12ステージで構成。もちろん今回もおなじみのステージ分岐が存在するので、結果的には全7面でクリアとなっている。

1面は固定（京都ステージ）でスタートだが、2～3面は「ランダム分岐」になっていて、マットグロッソ、パリ夜景、アルプスの3種類のステージからランダムに登場する。

4面は再び固定（ウラル山脈）なのだが、5～7面までが、なんと「スコア分岐」になっているのだ。つまり後半面は、その時点でのスコアによって強制的に2種類のコースへ振り分けられるわけである。要するに高得点を稼ぎださなきゃ進めないステージも存在するということなのだ。

エンディングもスコア別に3種類用意されてるので、こりゃー、何回でもプレイするっきゃないって感じだね。

この号が発売されている頃には、ゲームセンターに並んでいる（はず…）と思うが、久々の本格派シューティングゲームの登場だけに、キミもさっそく、限界（LIMITED）に挑戦してみない？



1年ぶりにいよいよ続編が登場。期待はふくらむばかり…。


当然2人同時プレイも可能。早くやりたーいー



これだけ機体があるとどこから選んでいいのか悩むところ。まずはロシアの機体、IL-102（パイロット：チャイカ&プーシカ）とホウカム（パイロット：ヴォルク）を選択。もちろん、あの〝真尾まお〟も健在だ！

ソーラーアサルト
（コナミ）

コナミの看板シューティングゲームであるグラディウスの続編「ソーラーアサルト」については、3Dでグラディウスの世界観を創出するために、チーム内で現在鋭意努力中です。今度皆様にお見せするときは、業界最高の3Dシューティングゲームとなって登場しますので、ご期待ください。

また、そのほかのタイトルの続編に関しては未定ですが、そもそも続編の登場とはユーザーさんのニーズにお応えするものですから、製作するか否かの第一条件は、ユーザーさんの声によるところが大きい（当然それだけではないですが）のではないでしょうか。

（コナミ宣伝部　小坂田様）



ぷよぷよSUN
（コンパイル）

コンパイルさんに今回の企画を伝えようとした矢先、突然なんの前触れもなく、編集部へ情報が飛び込んできたのがこの「ぷよぷよSUN」だ。

まさに今回の企画にあわせたかのようなタイミングで登場した「ぷよぷよSUN」だが、今回はマイキャラが選べたり、新フィーチャー「日輪相殺」がつけ加えられたりと、なかなか楽しみな内容に仕上がってるぞ。くわしくはP22からの紹介記事をみてね。



続編探偵団

まだまだ気になるあの続編！メーカーさんに聞いてみました

というわけで、我がゲーメストでは過去に発売されたあらゆるゲームの続編の可能性を探るべく、各メーカーさんに調査を開始。果たしてその結果やいかに…。

豪血寺一族シリーズ（アトラス）

豪血寺に関しては「グルーヴ オン ファイト」という名称で続編を製作中です。AMショーに出展したのでご覧になった方もいると思いますが、全12キャラの対戦格闘ゲームです。この前は製作途中の不十分なものでしたが、現在細部の調整を急ピッチで進めています。他のジャンルへの参加では、クララがプリクラ大作戦に出演していましたが、こまかいところでは、プリント倶楽部オータムバージョン、ヘヴンズゲートなどにチョコチョコ入っています。ぜひお楽しみ下さい。

（アトラス開発管理課 田中様）

スターグラディエイター/EPISODE I（カプコン）

現在アーケードゲームのポリゴン格闘は、数ライン進行中です。この中にはもちろん「スターグラディエイター/EPISODEⅡ」のチームもあります。どのチームもタイプが異なる作品を製作中ですから、公開可能になる日をお待ちください。

（カプコン開発本部ゼネラルプロデューサー船水紀孝様）

バブルボブルシリーズ（タイトー）

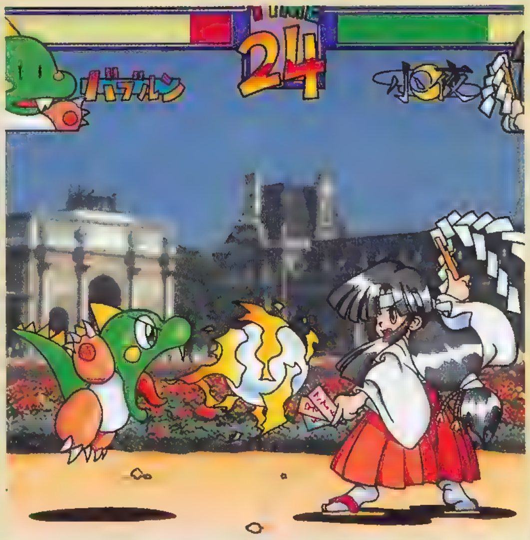
いまのところはありません。「パズルボブル3」もありませんし。

当分、バブルン（使用キャラである緑色のモンスター）を休ませてやろうかと思っています。バブルボブルやパズルボブルでかなり働いてもらいましたからね。

だけど、終わったわけではありませんよ。これからもタイトーの看板としてがんばってもらいます。

もしうちでSNKさんのKOFのようなものをやるようであったら、登場させたいですね。

（タイトーPUB 白丸様）



「バブルン登場の格闘ゲーム想像図」（タイトー描き下ろし）

DEAD OR ALIVE 2（テクモ）

現段階で続編に関する構想を思案中です。このタイトルに関しては、構想がまとまり次第、製作にとりかかりたいと思っています。「DEAD or ALIVE」で培った"つかみ"「デンジャーゾーン」等のシステムを、さらにパワーアップした形に構想中ですのでご期待ください。

また、「DEAD OR ALIVE」にもキャラクターが出演した「忍者龍剣伝」や「アルゴスの戦士」など多方向スクロールアクションの続編ですが、現段階では未定であるものの、提案や構想は様々な形であがってきています。折をみて企画を稼働できればと考えています。

（テクモコンシューマー事業部 藤田様）

アルカノイドリターンズ（タイトー）

あのパドルコンパネの操作感をみなさんに楽しんでいただくため、この度アルカノイドが「アルカノイド リターンズ」となって復活します。リメイクされた新たなアルカノイドがまもなくみなさんの前に…。お楽しみに。

（タイトーPUB 白丸様）

マジカルドロップ3（データイースト）

去年の5〜6月に行われた「マジカルドロップ2全国選手権」のときにお約束したとおり、現在、"開発絶好調!!"で進行しております。ぜひ、ご期待ください。来春（1997）注目!!

（データイースト宣伝課 大島様）



いよいよ出るぞ「マジドロ3」。三たび旋風が巻き起こるか?

ファイターズヒストリーシリーズ（データイースト）

現在開発予定はありません。今ポリゴン格闘全盛のときに、それとは違った新しい格闘のアイディアはまだ当社にはありません。今後自信を持ってお届けできるデータイースト（デコゲー）ならではのアイディアが生まれたとき、皆様の前にお届けする機会が"かならずある"と考えています。

（データイースト宣伝課 大島様）

魔法大作戦（ライジング）

今のところ続編は考えておりません。

魔法大作戦はライジングの初回作品でもあるだけに、思い入れの強いタイトルです。

もし製作するのであれば、プレイヤーの皆さんのご期待に添えるようなタイトルにしたいです。

ライジングはこれからも、プレイヤーの皆さんに楽しんでもらえるシューティングを作り続けていきますので、楽しみにしていてください。

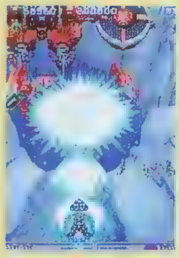
また、シューティング以外のジャンルもトライしていきます。応援してください。

（ライジング広報）

怒首領蜂

（アトラス）

首領蜂の続編として「怒首領蜂」を97年にリリースいたします。どの辺が怒っているかといいますと、前作のように敵の攻撃が処理落ちすることがないので、敵が怒っているかのような怒涛の攻撃をするところです。けしてゲーマーの方の怒りを呼ぶという意味ではありませんのでご安心下さい。（アトラス開発管理課　田中様）



画面は「首領蜂」。

ボンバーマンシリーズ

（ハドソン）

「ネオボンバーマン」は、現在最終調整段階に入っておりますし、ボンバーマンシリーズは当然ハドソンの宝ですから、これもまた日夜検討を重ね、今後さらに新しいボンバーマンが生まれるかもしれません。今後の展開を楽しみにしていてください。（ハドソン開発　木村様）

闘姫伝承シリーズ

（テクモ）

現段階では、構想の域を超えていないのが現状です。ですが、ファンの皆様からのリクエストは多く、その声にぜひお応えしたいので、もうしばらくお待ちください。

また、以前当社よりリリースいたしました「アルゴスの戦士」「忍者龍剣伝」のような多方向スクロールアクションゲーム企画は、現在稼働しておりません。ただしその類の提案や構想はさまざまな形であがってきていますので、ことらのほうも折をみて考えていこうと思っています。（テクモコンシューマ事業部　藤田様）

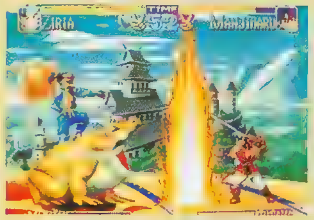
天外魔境シリーズ

（ハドソン）

ユーザーさんからの反響は大変嬉しいのですが、天外魔境真伝の続編としては、今のところ製作にかかっておりません。

しかしハドソンの格闘ゲームがこれで終わるわけがありません。

当然研究を重ねて、今はまだ多くを語れませんが、天外魔境真伝とはまったく違った新しい格闘ゲームを発表できるとよいと思っています。楽しみにしてくださいね。（ハドソン開発　木村様）



いまだに熱狂的支持を集めている「天外魔境真伝」。ハドソンの今後に期待。

スーパーパズルファイターIIX 続編

（カプコン）

カプコンキャラをSD化したタイプのゲームを、製作する予定はあります。それがパズルゲームとなるか、クイズゲームとなるか、あるいは…。詳細はまだお知らせできない現状です。（カプコン開発本部ゼネラルプロデューサー　船水様）

ステークスウィナー3

（ザウルス）

「ステークスウィナー」「ステークスウィナー2」共に、ユーザーの皆様から多大な評価をいただきまして、誠にありがとうございます。

ステークスウィナーシリーズですが、とりあえず今秋発売された「2」をもってNEOGEOでのシリーズは終了しました。

しかし当社といたしましても大切なタイトルですので、必ずしもシリーズ自体が終了というわけではありません。



NEOGEO以外での続編の可能性は果たしてあるのか？画面は「ステークスウィナー2」。

現時点ではまだ続編（3？）に対して具体的に公表できる情報はありませんが、ユーザの皆様からの「ステークスウィナーシリーズ」についてのご意見、ご要望はいつでもお待ちしております。（ザウルス広報　依田様）

大江戸ファイト続編

（カネコ）

まず、おなじみの「グレート1000マイルズラリー」シリーズですが、現在そのタイトルでの続編は予定されておりませんが、まったく別の形での企画は話には出ています。ただし、作品として皆様の前にご披露できるのがいつになるのかは、未定です。

また、数年前にリリースした格闘ゲーム「大江戸ファイト」については、もしかしたら続編があるかも…？これもユーザーの熱い要望があれば前向きに検討していきたいと思います。（カネコ広報　谷野様）

ワールドヒーローズシリーズ

（ADK）

現在のところ予定はありません。とりあえずは最新作の「ティンクルスター　スプライツ」をよろしくお願いします。（ADK広報　田口様）

E雀シリーズ

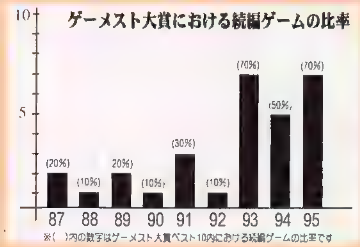
（セイブ開発）

昨年の「E雀ハイスクール」の続編になるかどうかはわかりませんが、E雀シリーズの続編は予定しております。期待してお待ち下さい。（セイブ開発広報　飯島様）

ゲーメスト大賞に見るシリーズものの比率

多少の変化はあると思っていましたが、80年代と90年代でこれほどの差が出るとは思いませんでした。91年3月のあるゲームの発売を境に、ゲーメスト大賞10位以内の続編ゲームの比率が変わっているのです。

ゲーメスト大賞が創設された87年から90年の間には続編ゲームは10位以内に1、2タイトル程度でした。主なものは、「グラディウス2」（コナミ、88年大賞）や「ダライアス2」（タイトー、89年3位）。シューティング全盛です。それが91年の「ストリートファイターII」の大ヒットで一気にくつがえされるのです。92年は続編ゲームの数が1つになりますが、この年はのちにシリーズ化される格闘ゲームが続々とリリースされています（「餓狼」「龍虎」「ワーヒー」など）。そのあとは、10位以内にかならず3〜5タイトルの格闘ゲームの続編が入り、毎年続編5〜7タイトルが入るという状況が続いています。



縦が10位内のタイトル数、横が年度です。

19XXシリーズ（カプコン）

シューティングゲームの製作は、1年に1タイトルなど決まったサイクルで行っていないのが当社の現状です。企画担当者がじっくり企画書を練り込み、時期を見て半年とか集中的に製作を行う形で、不定期であってもリリースしていきたいと思います。それが「19シリーズ」になるかは未定ですが、個人的にはCPシステムIIを使ったスプライト型の「エリア88」みたいな横画面シューティングを製作してみたいですね。
（カプコン開発部ゼネラルプロデューサー　船水様）

スーチーパイ＆キララ☆スター続編（ジャレコ）

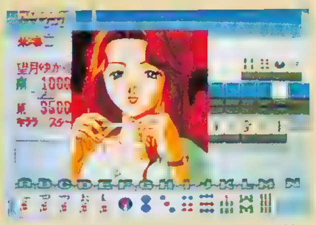
「スーチーパイIII」の予定はありません。
「キララ☆スター」の続編に関しても、今のところ製作予定はないのですが、同じ新貝田氏のキャラクターデザインによる新作麻雀ゲーム「プランニュースターズ」を製作中です。楽しみに待っててください。
なお「ゲーム天国」は続編ではなく、セガサターンへの移植を考えております。
（ジャレコ広報　森田様）

ロックマンシリーズ（カプコン）

97年は、ロックマンがカプコンのゲームキャラとして登場して10周年の区切りになります。当然、97年内にアーケードゲームで発売したいところですが、現在はどんなゲームにするかを検討している段階です。
（カプコン開発本部ゼネラルプロデューサー船水紀孝様）

わくわく7続編（サン電子）

申し訳ありませんが、現在のところは続編に関しては未定です。ですが、みなさまのご要望に応えるよう努力いたしますので、今後とも「わくわく7」をよろしくお願いします。
（サン電子AM販売グループチーフ　高橋様）


新貝田氏デザインのキャラクターは魅力十分！「プランニュ〜」が楽しみだ。

恋こいしましょ雀々しましょシリーズ（ビスコ）

このシリーズに関しましては、当社にも直接ユーザーの方から、また各雑誌社等を通して、続編の希望や家庭用／プレイステーションへの移植希望を多数いただいております。

当社といたしましては、ユーザーの希望に応えるべく前向きにそれらの検討を進めていますが、ただキャラクター、ストーリーを変えただけの続編をリリースするのは、私たちの本意ではありません。
詳しいことをここで申し上げるわけにはいきませんが、必ず皆様の期待に応えられるようにいたしますので、正式発表はもう少しお待ちください。
（ビスコ開発室　糸井様）

ビューポイント2（サミー工業）

「ビューポイント」の続編は…作っていません！かなりユーザーさんから続編の要望がありまして、一時期気持ちが揺らいだことも事実ですが、残念ながら作っていません。当時あれだけのインパクトを（一部で）与えた作品だけに、安易には作れませんし、今はやりのポリゴンでやってしまってはこのゲームの意味をなくしてしまうと思います。それだけに、なんとかみなさんに堂々と発表できる形が生まれたら改めて発表したいと思います。その代わりといってはなんですが、97年登場予定の「麻雀ハイパーリアクション2」はサミーの顔になるべく作り上げた作品です。こちらのほうもぜひプレイしてください。
（サミー工業AM営業本部マーケティング課　竹中様）

戦国シリーズ（彩京）

そもそも「プレイヤー（読者）あってのメーカー（彩京）」です。今のところ彩京の続編ものは「戦国エース」に続く「戦国ブレード」のみですが、それはゲーメスト誌上での読者の皆さんからのアンケートやリクエストを頂いた結果です。このように、今後も「戦国シリーズ」に限らず、プレイヤーが強く希望されるものについては大いに続編製作の可能性があるといえます。
ただ、常に「プレイして面白い／楽しい」というゲームの本質より逸脱しない限り、常に「何か新しい」ことに挑戦し続けていきたいと考えております。
（彩京広報宣伝室　山田様）

レールチェイスシリーズ（セガ）

AM3研の定番となりました"シューティングライド"シリーズですが、今までに91年「レールチェイス」'94年「ジュラシックパーク」'95年「レールチェイス2」と発表してきました。3作とも大変な人気を得ることができ、発表より5年を経た「レールチェイス」は未だに現役で稼働しているほどです。
このように人気のあるシリーズなので当然、次回作品もつくっていきたいと考えています。発売時期は未定とさせていただきますが、必ず近い将来、切り口も新たに登場しますのでお待ちください。
（セガAM3研広報）

スーパーリアル麻雀PVII（セタ）

来年発売に向けて、田中良先生はもちろんのこと、シリーズおなじみのスタッフが、キャラクター設定などの製作作業にかかっているところです。誌面などで明らかになる日をお楽しみください！
（セタ第2営業部広報課　下垣内様）

石井ぜんじの「続編とは」？

その昔、対戦ゲームが発売される前は、シリーズ、続編ものは非常に少なかった。当時はオリジナリティが重視される時代であったが、プレイヤーとしては「続編ものがもっと出ないかな」と期待したものだ。だが、近年は確実に人気が出るシリーズものがひんぱんに出される傾向がある。
プレイヤーの期待に応える内容の、高いレベルの続編が発売されるのは、プレイヤーにとって喜ばしいことである。細かい気配りがきいているという意味で素晴らしいゲームが発売されているのは事実だ。
だが、続編ものもこれだけ多くなってくると、プレイヤーが納得のいかないものも多くなってきている。2作目は1作目の内容を発展的にアレンジすることが可能だが、3作目はそれだけでは難しい。
失敗するパターンとしては、保守的すぎて、1作目の不満点が解消されていないものや、無理に変更して、本来の面白さと別の方向に進んでしまう場合がある。優れたゲームには、必ずなぜこういうゲームになったのかという基本思想がある。理想としては、それを受け継いで、発展的に作り変えていくべきなのだろう。
それを受け止めるプレイヤーにも心構えが必要だ。面白いものは面白い、つまらないものはつまらないとはっきりいうのはいい。だが、続編もののアラを探すだけでなく、変わった部分に対応して、そこに面白さと開発者のメッセージが読みとれるような、柔軟な態度でのぞむべきと思う。

2冊目の攻略ムックが発売決定!

サムライスピリッツ 天草降臨™

ワンチャンスにある程度のダメージを与えられるようになったら、あとはいかにして攻撃を当てるかを考えてみよう。

今月号は駆け引き系のシステム重視

サムスピ教徒：珈琲ふりーく

今回の天草降臨ページは、

・予約入力
・防御崩し
・当て身

の各システムについてと、火月、ナコルル、骸羅の対戦攻略だ。

予約入力（仮名称）とは聞き慣れない言葉だが、硬直中やジャンプ中にレバー操作だけ先行入力し、あとはボタン連打で硬直がとけた瞬間に技が出る、という入力法である。この入力法を利用することで、別項の防御崩しや当て身も、より効果的な活用が可能だ。

防御崩しは天草降臨の対戦で重要なポイント。うまく使えないと待たれてつらいし、回避法を知らないといいように投げられてしまう。サムスピは元来突きゲームであるとともに投げゲーでもあった。これを極めずしてサムスピは語れないぞ。

当て身システムは本作品で実用に耐えうるものになったといえる。ある程度狙っていけるようになったのだ。とれる技やタイミングの法則性がつかみづらいというネックもある。しかしこのゲームの牽制は中斬りではなく小斬りを使う傾向にあるので、リスクは減少した。2、3発くらう覚悟でつかっていってもよいだろう。

天草降臨の対戦はなかなかに奥が深い。自キャラのことがそれなりにわかってきた、というレベルではまだスタートラインに立った程度に過ぎない。かなり高レベルになっても、やり込んだだけの見返りがある。こういった名作はそうポンポンとは発売されない傾向にある。今が旬なのだから、ここは思いっきり楽しんでおくのが得策だ。今を後になって懐かしむ時がきっとくるから。

とここまでこのゲームをほめておいて、こんなことを言うのもなんだが、ちょいと修羅蒼月の怒り状態は強いかも。筆者は修羅蒼月で対戦を楽しむには、1ラウンド目のスタート時に怒り爆発する、くらいのハンディがあったほうが良いと思う。修羅蒼月プレイヤーのみなさんはどう思う？

C+DからAをすかして…

C+Dのリーチは長いんだけど次のAがつながらない、とぼやいている人をたまに見かける。この場合C+Dの後を14連斬ではなく、BBCにすれば届くことが多い。しかしBBCでも届かない場合もある。

でもあきらめるのはまだ早い。C+Dのリーチをめいっぱいまで使う方法があるのだ。

まずC+Dをぎりぎり届く間合いでヒットさせる。次にAを出す。当然Aはすかる。この瞬間、実は攻撃側に大きなチャンスがおとずれているのだ。C+Dののけぞりはかなり長い。Aを当ててしまうとAののけぞりになるが、すからせれば、相手はC+Dののけぞりのままである。攻撃側はAの硬直後リーチの長い通常技や、ダッシュ攻撃を入れることができるぞ。もちろん必殺技でもいい。必殺技ならAを残像キャンセルすることも可能なので、C+Dを直接キャンセルしたのとあまり変わらないタイミングで技を出せる。C+Dを直接キャンセルできる火月、蒼月、半蔵、ガルフォードは、あまり意味がないが、それ以外のキャラはチェックしておく価値があるぞ。



C+Dをギリギリ届く間合いでヒットさせて、



Aをすからせる。



するとしゃがみ大斬りなどが入るのだ。

バレないよう静かに連打
予約入力活用術

これの発見により、非常に当て身が決めやすくなったのだ。対戦で使ってみよう。

担当：はまー

天草降臨には特殊な入力方法がある。前号でもちらっと紹介したが、より詳しく説明していこう。

予約入力のやり方

このシステムは、一言で言えば「ボタン連打により必殺技の入力を維持し続ける」というものである。

具体的には、

①必殺技が出せない状態でコマンドを入力する

②その「必殺技入力に使ったボタン」を連打し続ける

③必殺技が出せる状態になった瞬間、通常技ではなくその技が出る

といった感じになる。通常、レバーの入力後ボタンを押すまでが遅いと必殺技は出ないのだが、こうすれば多少（というか、かなり）早めに入力しても、特にタイミングを計ることなく最速で必殺技を出すことができるのである。

さらに、この入力法（**予約入力と呼ぶことにする**）を受け付けているのは必殺技だけでなく、「**武器飛ばし**」「**当て身（白刃取り）**」「**ダッシュ**」でも可能だ。ダッシュはボタンを必要としないが、入力後ダッシュ方向にレバーを入れ続けることで同様の効果を得られる。ただ、予約を受け付けない例外もある。「ウプンオプ」「プラズマブレイク」「スプラッシュファーント」といった連打系の技は、硬直中にレバーを離してしまうと出ない（八相発破はボタンのみで出せるので関係なし）。

最後、予約入力は連打をやめるか別のボタンを押すことで、いつでもキャンセルできる。「先行入力」と違い、状況によっては素早く別の行動に切り換えることができるので非常に頼もしい。

実戦で使おう！

予約入力によりどんなメリットが生まれるかというと、ズバリ「入力ミスの軽減」である。常に早めの対処が可能になるので、技のつなぎにおける入力が楽になり、かつスムーズに連携できるようになる。以下、それを活用した戦法を少し挙げてみよう。

●火月（羅刹）

前号でも紹介した、防御崩し中での予約。崩し後ダイレクトに必殺技を出す時も、ほぼ完璧に入るようになる。



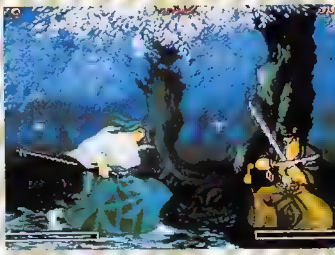
後ろに崩して➡➡後、レバーを入れっぱなしで最速ダッシュ。



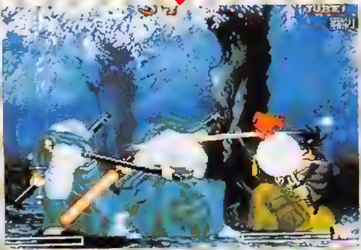
中斬り後、できるだけ待ってから⬇↘➡A。体力半分いただき。

●右京（修羅）

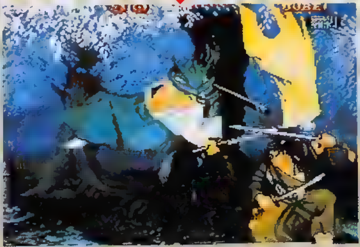
最後のボタンが同じならば、複数の必殺技を同時に予約できる。この場合は地上・空中なので問題ないが、両方出せる状態では優先度の高さが影響してくる（例えば旋風裂斬と弧月斬では、弧月斬→旋風裂斬の順に出る）。



中斬り中に↙⬇↘➡Aを入力し、



弾かれ硬直をキャンセルしつつ素早く↙＋A連打。



反撃に失敗すると、中段のつばめが最速で襲いかかる。

●覇王丸

予約した技が潰されたのでなければ、連続技をくらおうがダウンしようが、連打を続けることでいつまでも保留できる。これは起き上がり時にも言え、相手方向に入力後、移動起き上がりで裏に回ったとしても、勝手に向き直って必殺技が出る。



予約旋風裂斬連発に跳ばれても、



打点が高ければ空中で落とす。



爆炎龍＋ダッシュ中斬りで下段を攻め、



中段の烈風手裏拳でフォロー。

●半蔵

先の右京のように、空中通常技を空振りしないよう地上で入力を予約しておけば、かなり低い位置で空中必殺技を出せる。蒼月でも同様のことが可能だ。

技の強弱が微妙に、しかし確実に影響してくる侍魂シリーズにとって、常に最速のタイミングでの駆け引きは純粋な「読み合い」の大きな手助けになってくれるはず。当て身や遅めキャンセルの入力が難しくて泣いた日々に別れを告げる時は近い。

決め手は天草版目ジャンプ！
防御崩しの狙い方と回避法

上級者同士の防御崩しの攻防は実にデリケートだ。サムスピ対戦の醍醐味の一つなので、じっくりと楽しもう。

担当：珈琲　ふりーく

サムスピの対戦というと、中間間合いでの突き合いをイメージする人が多い。しかしここで扱う防御崩し（投げ）合戦も、サムスピらしい攻防の一つである。着地投げ、目ジャンプ、踏み込み投げ、これらは初代サムスピから存在し、重要な狙いだった。真サムのダイヤグラムで狂死郎（突きキャラ代表）VSナコルル（投げキャラ代表、というより投げに頼らざるを得なかった）に8：2をつけたが、それでも踏み込み投げのうまいナコルルは脅威であった。天草にもそれは受けつがれており、防御崩しをいかにうまく使うかが、勝敗を分ける大きなポイントになっている。

ここでは防御崩しを入れるポイントと、回避の仕方についてチェックしておこう。

返し技としての防御崩し

防御崩しから入れることができるダメージはどのキャラもなかなかのもので、しかも確実性が高い。常に防御崩しがBESTというわけではないが、防御崩しが入る状況なら、とりあえず防御崩しを入れておくのも一つの手だ。

防御崩しがほぼ確実に入る状況は相手の硬直の長い技の隙である。アンヌムツベなどの突進技をガードしたり、相手の大技をガードしたりした時などは例外もあるが、防御崩しを入れていける。いわゆる〝返し技〟としての防御崩しだ。距離が離れている時はもちろん踏み込んでから防御崩しを使う。この場合の踏み込みは予約入力（システム頁参照）でOKだ。相手の技をガードしている間にレバーを➡➡と入れて、2回目のレバーを入れっぱなしにしておけば、最も早いタイミングで踏み込みになってくれる。あとは相手キャラが防御崩し間合いに入った時点で、Cボタンを押せば防御崩しが入る。最初は少しとまどうが、慣れてしまえば非常に便利な入力法だ。

返し技としての防御崩しは、相手のジャンプ攻撃をガードした時にも一応使うことができる。しかしこれは目ジャンプ（後述）などで逃げられる可能性がある。ジャンプ攻撃をガードした側が有利ではあるが、防御崩しだけを狙っていると、手痛い反撃をくらうことになるので注意が必要だ。

積極的に防御崩しを狙う場合

防御崩しを狙うには相手のガード（防御）を誘っておく必要がある。しかしそういった下準備に関してはここでは扱わない。原則としてある行動から防御崩し、という形で見ていこう。

●踏み込み防御崩し

いわゆるダッシュ投げ。ダッシュ投げを決めることは、サムスピ対戦の醍醐味の一つである。この踏み込み投げの概念に関しては次号で詳しく書く予定。基本的には中間間合いから一気に接近して、防御崩しを狙うというものだ。

●跳び込み防御崩し

ジャンプから攻撃を出さずに、もしくは攻撃を当てずに相手の近くへ着地して、投げを狙うというもの。ここで注意したいのは、ジャンプ攻撃をヒットさせたりガードさせたりしないということ。相手にジャンプ攻撃を当ててしまうと、しばらく防御崩しができない状態になり、近距離立ち大斬りが出てしまうのだ。打点を思いっきり下げれば、防御崩しできない時間を短縮することも可能だが、原則として跳びこみから防御崩しを狙う時は、すかして使おう。

●くらい前歩き防御崩し

天草降臨らしい特徴的な戦法。このゲームの技はヒットさせても相手が先に動けることがある。それを利用して、相手の小斬り連打などをくらいながら前進し、防御崩しを入れてしまうというもの。小斬りなどで相手を追い払うという行動は、防御行為といえなくもないので、それへの対抗策として存在が許されているのかも!?防御崩しからの回避法はたくさんあるので、全然ハメとかじゃない。積極的に狙っていっても何ら問題ないと思うぞ。

防御崩しをくらわない行動

防御崩しは入力後60分の3秒程度で相手をつかむ。防御崩しから逃げるためには、その約60分の2秒の間に、マイキャラを防御崩しされない状態にする必要がある。

全キャラ共通の防御崩し回避手段は、

○ジャンプ
○退き込み
○回り込み
○怒り爆発

の4つだ。この4つの行動は行動を開始した瞬間から、防御崩しされなくなる。特に垂直ジャンプは、防御崩しをかわして反撃できるので重宝する。あとはB+Cが浮くキャラは、それが浮いていると内部処理されている時だ。もちろん防御崩しをくらわない必殺技（例えば弧月斬）を持っているキャラは、それを使うという手もある。

天草版目ジャンプ解析

目ジャンプとは、ジャンプの着地時の硬直中に、タイミング良くレバーをジャンプ方向に入れることにより、硬直をキャンセルしてジャンプす



天草版目ジャンプのやり方


低い打点で技をガードされた。すぐレバーを下に入れて、


着地の硬直を（ここで下に入れても良い）、


キャンセルし、


すぐにレバーを上方向へ。


防御崩しや近立ち大斬りがすかった相手に、



ジャンプ大斬りあたりをプレゼント。

ることである。名称の由来は目押しジャンプからきている。初代サムスピから必須の投げ回避手段であった。

天草降臨でもそれは受けつがれている。ジャンプから技を出さなかった時、技を出したが相手に当たらなかった時、高い打点で相手に技を当てた時は、目ジャンプOKだ。

低い打点で相手に技を当てた時だけは、目ジャンプがきかない。天草降臨はガードした側の硬直が短くなっているので非常に危険である。

そこで登場するのが天草版目ジャンプだ。低い打点で相手に技を当てた時の特殊な硬直は、ボタンを押すか、レバーを➡or⬊or⬇or⬋or⬅方向（上要素が入らない方向）に入れておくとキャンセルできる。すなわち、従来の目ジャンプのタイミングで⬇⬆（斜め方向でも可）と入れれば、目ジャンプと同じようなことができるのだ。最初はタイミングがとりにくくなるかもしれないが、慣れてしまえば大丈夫。

とはいえ従来の目ジャンプより複雑な操作であることにかわりはない。それならば高い打点で技を当てれば良いのではないか、という考え方もできる。確かに高い打点で当てるように早く技を出せば、対空技に落とされる危険も減る。しかし天草降臨の跳び込み攻撃は、打点を低くしたほうが良い場合が多い。それはヒットした時の相手ののけぞりが違うためだ。天草版目ジャンプをしなければならないぐらいの低い打点で、ジャンプ攻撃を当てると、のけぞり時間が長くなる。この現象は大攻撃で顕著にあらわれ、通常の倍程度相手はのけぞることになる。このけぞりは天草降臨ののけぞり中、最長クラスののけぞりで、C+DからのBBCキャンセルでさえ連続にならない技でも、連続技にできたりするのだ。

このように低い打点で技を出すことには、大きな魅力がある。しかし低い打点で技を出すと従来の目ジャンプはできない。天草版目ジャンプの重要性、わかっていただけたであろうか。

防御崩しが入ってから


投げられている最中でも、やれることはやっとかないとね。

防御崩しを入れてからの行動も予約入力を利用すると便利だ。防御崩し後の踏み込みや、必殺技、武器飛ばし必殺技では必須といっても良いほどだ。これは防御崩しを入れられた側も利用できる。無敵系の技を持っているキャラならば、投げられ中にコマンドを入力してボタンを連打しておく。すると相手が防御崩しからのつなぎを失敗した時にカウンターで攻撃できる。もちろん読まれていると危険だが、適度に使えば効果的だ。

ちなみに防御崩しからの攻撃の入りやすさは、投げられたキャラによって大きく異なる。ナコルル、リムルル、閑丸の3キャラは入れにくく、幻十郎やガルフォードなどは入れやすいキャラだ。そのほかのキャラでも微妙に異なるが、それは状況によって変化するので、そのつど覚えていこう。

当て身は十兵衛だけのものじゃないぞ!
当て身を使って戦力アップ

先行入力の使用により、実用度がアップした当て身。早速君もマスターしよう。

担当：CHU

きめるのが難しく、きまっても何をしたらいいのか迷っているうちに、相手の硬直が解けてしまうことがよくありがちな当て身。そんな軽視されがちな当て身だが、使い方さえ覚えれば強力な戦力になるので、早速君も覚えよう。

当て身って何?

まず簡単に当て身の流れの例を挙げよう。

①相手が斬りを出すと予想し当て身を出す。

②そこに相手がまんまと斬りを出してくる。

③当て身で相手の攻撃を弾き相手に隙をつくらせる。

ここまでが当て身単体の仕組みで、この後…。

④相手の隙にこちらの攻撃を入れる。

以上が当て身の流れだ。

では①から順に解説していこう。

①は結局読みなので難しいと思えるが、空キャンセルや硬直キャンセル（斬りをガードされた時の硬直をキャンセルする）を使い、相手の斬りを誘うということも可能、というよりこっちが本命の使い方だ。



読み失敗！おえぇ〜。



小斬り連発モードは当て身で返してやれ。

②は完全に相手しだいの項目だ。たとえ相手が斬りを出してくれたとしても、当て身はすべての斬りを弾けるわけではないので、当て身できない斬りを出された場合はザックリと斬られてしまう。

また、当て身はコマンドが成立してすぐには当て身判定がないので、気持ち早めに出しておこう。

③は隙をつくるとあるが、その隙の長さは相手の出した技の大小によって変わってくる。長い順に中・小・大となり、大が一番短い。その代わり大斬りを当て身すると、相手の武器をふっ飛ばすことができるのだ。



当て身をきめられたことと武器を取られたことで相手は大ショック。

また、同じ斬りでも当て身するタイミングによって隙の大きさは変わってくる。当て身の出始めで弾くよりも、終わりかけのところで弾いたほうが、自分が早く動ける分相手の隙は大きくなる。といってもわずかな差なので、シビアな追い打ちを狙わない限り問題ないだろう。

④はどの技が入るかを表にしたので、そちらを見てほしい。この表に入っている技はなるべく簡単で強い技にしたかったので、基本的に武器飛ばし・必殺技・大斬り・14連斬しか書いていない（火月はあまりに少ないので特別）のであしからず。

表の見方は、まず左から順に大・小・中斬りとあるがこれはそれぞれ相手の隙の大きさが小・中・大となる。つまり大斬りの欄にある技は、中斬りを弾いた時にも当然入り、早い話が大斬りの欄に載ってる技を常に狙えばどんな技を弾こうと攻撃を入れることができるというわけだ。



後はコマンドを入れてボタン連打の先行入力でバッチリさ。

いかにしてきめるか

当て身の性質がわかったところで、次にどうやって狙っていくかだが、全キャラ共通の狙い方の例を挙げると…。

・空キャンセルのかかる通常技を空振りし、攻撃を誘ってキャンセル当て身を出す。

・相手に斬り攻撃をガードさせ、こちらの硬直に反撃を誘い、硬直キャンセルして当て身を出す。

などの方法がある。

さらにキャラ別に例を挙げると、幻十郎・天草・修羅十兵衛は武器飛ばしをガードさせた後、あまり隙がないのですぐに当て身を出したり、半蔵・ガルフォード・天草・修羅蒼月の場合、ワープや分身の出現時に当て身を出せば、ベストな反撃でない限り反撃を弾ける。



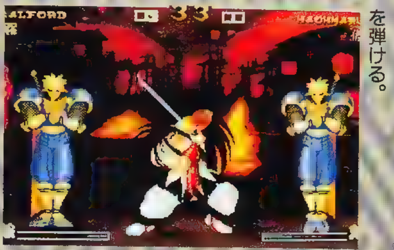
あひーっ、大斬りガードされちゃったー、反撃怖いよー。



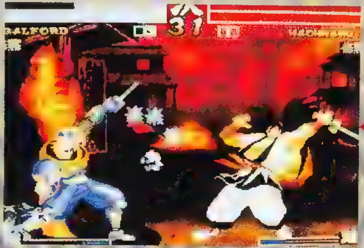
なんちて！ひっかかったね！



やべっ、空振りした…。



覇王丸「どりゃ〜そこだ〜」



ガル「ピンポーン！正解！賞品の大斬りをお召し上がれ」

特殊なところでは、閑丸で大追い打ちをスカった後にすぐ当て身（他のコマンド技でもOK）コマンドを入力すると、隙をキャンセルして出すことができる。また霧雨刃や狂落斬を出すと一時的に武器なし状態になるので、当て身



半蔵、姿隠して必殺技止めるの図。



けっけっけ、かかったな、こんな僕って鬼？



は〜ん、届かなかったよ〜やばいよ〜。

ではなく白刃取りが出せる。

半蔵も特殊なことができ、微塵隠れの後に当て身コマンドを入力すると、姿を消したまま当て身をすることができる。

といった感じで例を挙げてきたが、他にも当て身をきめるチャンスはたくさんあるはずなので、いろいろな状況で試してみよう。

最後になったが、当て身できる技についてちょっと触れておこう。

当て身は、何も通常斬りに限ったものではなく、一部の必殺技や、一部のキャラのBC（不意打ち）・CD（連続斬り入り込み）も弾くことができる。効果はBC＝大斬り、CD＝武器飛ばし＝小斬り、必殺技は出したボタンの大きさに対応しているぞ。

また、当て身と白刃取りでは対応できる技が若干違い、キャラによってもタイミングや判定が違うので注意。では精進めされよ。

キャラ名		大斬り	小斬り	中斬り
覇王丸	修羅	⑭(武) 弧月斬	近立大 近屈大	立大
	羅刹	⑭(武) 弧月斬	近立大 近屈大	立大
幻十郎	修羅	光翼刃	⑭　三連殺（A） 近立大、近屈大	(武) 立大、屈大
	羅刹	光翼刃 三空殺 (武)	⑭ 近立大、近屈大	百鬼殺 立大、屈大
ガルフォード	修羅		⑭、屈大 プラズマブレード	立大
	羅刹		⑭、(武)屈大 プラズマブレイク	立大 プラズマファクター ライトニングスラッシュ
半蔵	修羅	⑭	屈大 爆炎龍（A）	(武)
	羅刹	⑭	屈大 爆炎龍（A）	(武)
破沙羅	修羅		⑭、 近屈大	立大、屈大
	羅刹		⑭ 近屈大	立大、屈大 影縫い
骸羅	修羅	(武)、かちあげ つかむぞ〜(BorC)	⑭	立大 屈大
	羅刹	円心殺	⑭	立大 屈大
十兵衛	修羅	二ツ角羅刀（A）	⑭、近立大 水月刀（A）	立大
	羅刹		⑭、近立大 水月刀（A）	立大
狂死郎	修羅	回天曲舞	⑭、立大、大津波（A） 蝦蟇地獄	(武)
	羅刹	血風独楽 狂死郎宴舞	(武)⑭、立大	
天草	修羅		近屈大　⑭ 瘴氣断	(武)
	羅刹		近屈大　⑭ 戒烈掌、冥府魔障弾（A）	(武)

キャラ名		大斬り	小斬り	中斬り
火月	修羅		立中	⑭　立大 屈大
	羅刹		立中 愚連脚	⑭　立大 屈大、六道烈火
蒼月	修羅	⑭	月光（A）、(武)	立大、屈大
	羅刹	⑭(武)	月輪波（AorB）	立大、屈大
ナコルル	修羅	アンヌ　ムツベ（A） レラ　ムツベ（A） カムイリムセ（AorB）	⑭	立大、屈大 シチカプエトゥ（AorB）
	羅刹	カムイリムセ（AorB）	⑭	立大、屈大
リムルル	修羅	⑭、カムイ　シトゥキ	近立大 コンルノンノ	立大、屈大
	羅刹	⑭、ルプシトゥム（AorB）	近立大	立大、屈大 ルプシクアレ
閑丸	修羅	円殺陣（A） 氷雨返し	⑭、五月雨斬り	立大 屈大
	羅刹	円殺陣（A）	⑭(武)	立大 屈大
右京	修羅	ツバメ返し（A）	⑭、屈大 朧刀	(武)
	羅刹	ツバメ返し（A）	⑭、屈大(武) 雲雀	ささめゆき・閃 陽炎
シャルロット	修羅	パワーグラデーション	⑭、屈大	(武)
	羅刹	パワーグラデーション	⑭、屈大	(武) パイオネットラージュ（A）
タムタム	修羅	パグナ・ディオス（AorB）	⑭　屈大 ムーラ・ガブル（A）	
	羅刹		⑭　屈大 ムーラ・ムーラ（B）	

⑭…14連斬
(武)…武器飛ばし

対戦攻略 風間火月

初めから狙いは決まっている。

せっかくのチャンスを棒に振らないための連続技特集だ。

担当：借金

前回の攻略で必殺技の狙いどころや基本となる通常戦のやり方はわかってくれたと思う。そして街で対戦をしたことで、主導権をなかなか握らせてもらえず攻撃のチャンスが少ない上にミスが許されないキャラというのもわかっただろう。そこで今回はチャンスをものにするために狙うべき連続技を細かく紹介していこう。フィールド状況やキャラによって入るかどうかもちゃんと触れてあるのでこれを読めばバッチリだ。今回書かれている連続技をちゃんと決められるようになって初めて火月が対戦に乱入可能と思うぞ。

入り込みと防御崩しにすべてをかけろ

地上戦を渡り歩くのに火月が使う武器は、中斬り、下A、B+C、当て身だ。

相手より先に動けるときやぎりぎり当たる間合いでは中斬りがメインとなる。ここから相手の斬り攻撃を読んでの当て身や跳び込み、さらに相手の行動によってジャンプ中斬りや炎滅と発展していくのが基本戦法となる。跳び込みがヒットしたときはそこから連続斬り入り込み（C+D以下入り込み）や中斬りで攻め、ガードされたときに当て身や防御崩し防止の垂直ジャンプやB+C、間合いを離したいなら下Aと行動を増やしていこう。しかしこれらの行動がすべて火月が大ダメージを奪うための布石でしかないということを押さえておこう。あまり強く言いたくはないが、火月というキャラの基本攻撃で地上戦を挑むのはかなりの危険行為である。

リーチの長い小斬りを持っているわけでも性能のよい飛び道具を持っているわけでもないのだから地上戦を満足にこなすための駒は正直足りない。その中で助かるのが一応中斬りが使えたこととシステムで全キャラに当て身があったことが挙げられる。

中斬りと当て身があることで地上戦をやっとこなすことができるのだ。

では何をすればいいのか。火月の狙いは2つ。入り込みと防御崩しだけである。この天秤（2択）をかけられる2つの行動のどちらからも大ダメージを与えられることが火月の狙いを確かなものにした。そこで先ほど紹介した地上戦の流れのすべてが入り込みと防御崩しを狙うための布石でしかないといえるのである。

つまり相手の斬りをガードした後も攻撃のターンが移るなら斬りを返すという行動のほかに、反撃をものともしない歩いての入り込みやダッシュしての防御崩しといった行動のほうが決まったときのダメージも高いし火月というキャラを考えると勝利に結びつきやすいといえよう。

当て身やB+Cが決まった後や相手の攻撃の隙も同様だ。後は斬りをガードしたあとにも出すことができる三空殺やアンヌムツベといった技を持っているキャラにガードという選択肢を増やせばオーケーだ。斬りをガードしても次の小斬りまでに火月の攻撃が間に合わないタムタムやシャルロットを相手にしているときはガードと当て身でチャンスを待とう。




この後の選択にダッシュを混ぜるのだ。


割り込めない相手にはひたすらガードと当て身。

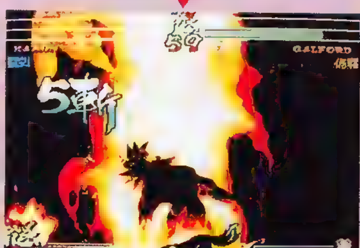
六道烈火 炎邪覚醒

みんな六道烈火の最後は決められるようになったかな？中心を狙うのは大変だけど決まったときのダメージの持っていき方は気持ちいいぞ。

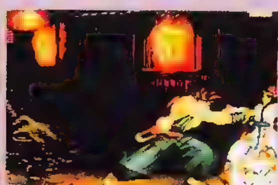
さて六道烈火の得する使い方を紹介しよう。スライディングを決めた後、Bで相手を端に飛ばすよね。この後中心を狙うCへと移るんだけど実はここで他の技の入力も受け付けているのだ。主に使う技は炎邪覚醒だ。怒り状態の時に六道烈火を決めたらBで相手を飛ばした後自分の頭上に相手がきたときに炎邪覚醒を入力してみよう。しっかり連続技になるぞ。また端近くでスライディングが決まったときにCを狙うのがものすごく難しい位置がある。

無理してCを狙って失敗するとこの位置ではまさになんでもくらってしまう恐ろしい状況だけにCをいれずに我慢していた人も多いと思われる。ここでスライディングの後に相手がダウンしないというのを利用してたまにスライディング・投げという連携を使うと結構イケる。怒り状態でないときには混ぜてみるといいだろう。


怒り状態の時にはチャンス。Bを決めた後少し待って、


自分の頭上にきたところで炎邪覚醒だ。確実に決まる。


Cを決める自信がない時には、


スライディングから投げを狙うのもいい。

入り込みが入ったら

相手の行動に読み勝ち、入り込みがヒットした後はこれらを狙う。

●修羅
入り込み→BBC→大爆殺
入り込み→BBC→焦熱魂
(CかD)
入り込み→BBC→暴爆、火炎撃


この後にキャンセル。ものによっては最速で入力だ。

大爆殺はもちろん災炎と組み合わせながら使っていく。焦熱魂は災炎を付けて飛ばすと災炎の数が多ければ多いほど発生が速くなる。

武器飛ばしである暴爆、火炎撃はつながるがCからのキャンセルが最速ならという条件付きなので、BBをゆっくり入力しCの後すぐにキャンセルをかけるという風にするとやりやすいぞ。

入り込み後のBBCのCが立ちDと同じモーションであるためかなりリーチが短い。そのため入り込みを当てた位置が遠いとつながらないので入り込みはできるだけ相手の近くで当てたい。離れているときに入り込みが入ったときはスカらないように祈りながら14連斬をゆっくりぎりぎりつながるようなタイミングで入力しよう。

入り込み→14連斬の10段目(前AABBCCABC)→暴爆、火炎撃

とりあえず骸羅で確認。横にやられ判定が広いキャラに14連斬を決めると10段目がなぜか2回当たる。これによってつなげることのできるキャラ限定の連続技だ。

●羅刹
入り込み・14連斬の10段目
→愚連脚
入り込み→14連斬の10段目
→六道烈火


六道烈火をつなげるときは本当に速く入力しないといけない。

火月は14連斬の10段目にキャンセルがかかるのでこういう連続技になる。

愚連脚のほうは特別問題ないだろう。六道烈火は10段目のキャンセルタイミングがすべて。最速でかけないとつながらないので9段目までを落ち着いて入力し、10段目を入力と同時にすぐキャンセルだ。また骸羅を相手にしていると きだけは落ち着いて入力してもつながる。


ゆっくり入力しても骸羅にはつながる。

入り込み→BBC→炎邪覚醒

画面端限定の連続技。端でしか決まらないが端に防御崩しで投げた後は入り込みがつながるので割と狙っていける。しかしつながるタイミングは割とシビア。Cに空キャンがかかってしまうくらい速くつなげるようにしよう。

●修羅・羅刹共通
封じ手 抜け忍の舞い
入り込み→14連斬の7段目(前AABBCC)→入り込み

抜け忍火月を操っているプレイヤーの怒りが爆発すると起こる現象。封じ手だけに使った後の場の雰囲気が気になる。コンピュータ戦で自己満足するくらいが良いかと…。

防御崩しからの攻め

続いて防御崩しが入った後の連続技を紹介。

●修羅
防御崩し→ダッシュ中斬り→大爆殺

これが修羅のメイン。この連続技を決め災炎で炎を付ける。そして災炎付きでまた大爆殺だ。

ダッシュ中斬りは防御崩しの後に先行入力を受け付けているのを利用してダッシュする。そして相手の目の前で中斬り。中斬りは出すのが速いとダッシュ動作中で技が出ないし遅いとつながらない。練習あるのみだ。


防御崩しのこの辺りでダッシュ入力してオーケー。

●羅刹
前防御崩し→ダッシュ中斬り→愚連脚
後防御崩し→ダッシュ中斬り→六道烈火

ダッシュ中斬り→愚連脚は大爆殺と同じ要領でオーケー。ただし右京にのみ決めるのがかなり難しい。

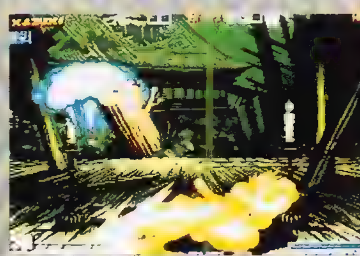
六道烈火のほうは、愚連脚に化けないように入力するのが難しいが、ちゃんと出すことができれば後ろは全キャラくらい動作が長いので決まる。またバサラにのみ前防御崩しからも決めることができる。

●修羅・羅刹共通
防御崩し→近大斬り
防御崩し→入り込み

画面端に投げた時はこの2つが安定して決まる。近大斬りが入るのも大きいが、入り込みを狙えるのも魅力的だ。


端では近大斬りが入る。楽だ。

最後に注意点。防御崩しの後に決める連続技はキャラによって入らないこともあり割と微妙。詳しくは表を参考にしてほしい。あと修羅の半蔵を相手にしているときは身代わりの術があるので中斬りで止めるという選択肢も持とう。


半蔵戦は出し切りとやめを使い分けないといけない。

状況	端		フィールドでダッシュから					
	・近大斬り ・入り込み		・中斬り→ 大爆殺		・中斬り→ 愚連脚		・中斬り→ 六道烈火	
投げ方向	前投	後投	前投	後投	前投	後投	前投	後投
タムタム	○	○	○	○	○	○	×	○
蒼月	○	○	○	○	○	×	×	○
天草	○	○	○	○	○	○	×	○
火月	○	○	○	○	○	×	×	○
シャルロット	○	○	○	×	○	×	×	○
ナコルル	○	○	○	○	○	×	×	○
幻十郎	○	○	○	○	○	×	×	○
覇王丸	○	○	○	○	○	×	×	○
リムルル	○	○	○	○	○	×	×	○
骸羅	○	○	○	○	○	×	×	○
右京	○	○	○	×	△	×	×	○
ガルフォード	○	○	○	○	○	△	×	○
閑丸	○	○	○	○	○	×	×	○
狂死郎	○	○	○	×	○	×	×	○
半蔵	○	○	○	○	○	○	×	○
十兵衛	○	○	○	×	○	×	×	○
破沙羅	○	○	○	○	○	○	○	○

対戦攻略 ナコルル

まずは修羅、羅刹共通の基本の戦法。それから羅刹で思い通りにシクルゥを乗りこなそう。

担当：ギィ

天を地を自在に駆けろ!



[illegible]に頼る前に

技の性能に大幅な変更を受け、いままでの闘い方を変えざるを得なくなったナコルル。で、一番大きいのが以前にも紹介したように斬り技全般の弱体化。他のサムライども と正面切って斬り合うのははっきり言って無謀。

修羅ならママハハ、羅刹ならシクルゥという動物系をはじめとして、必殺技全般は大幅にパワーアップしているので、やはりこの辺の必殺技主体で闘っていくことになる。

しかし忘れちゃいけないダッシュ性能。ナコルルのそれは、相も変わらず高性能。これを生かすためにも、まずはナコルル一人で闘っていく方法を紹介していこう。


近距離で「使える」技はこれだけ。最速の「ナコサマー」だ。

前後ダッシュで技を誘え

ナコルルの遠立ち中斬りはナコルルの斬り技の中ではわりと高性能なほう。リーチが長く出もそこそこ早いし、威力も高い。しかしやはり「突き系」の技に比べると、中距離での牽制に使うには見劣りしてしまう。

やはり確実にヒットないしガードさせるために、相手の技の空振りなどに狙っていきたい。

やはり待っているだけでは、こんなおいしい状況は起こりようもないのでダッシュで相手の技を誘うのだ。

基本的には、ダッシュからの防御崩しを狙い、ガードまたはバックステップ、「鷹に掴まる／狼クジャンプ、鷹に掴まる／狼に乗る」ですかしを狙っていく。


とりあえずガードさせるだけでもOK。空振りに合わせていこう。

修羅ナコならダッシュから、突き技などに合わせてアンヌ、というのも効果的だ。

ただし、立ち中斬りが届かないような場合は、ダッシュ小／中斬り、またはダッシュを狙っていこう。

こうして、中斬り、ダッシュ斬りを当てるか、ガードさせたら斬り技の弱いナコルルでも互角の状況に持ち込むことができる。

この後の行動としては、修羅なら、

- ・鷹に掴まる（→カムイ ムツベ）
- ・アンヌ ムツベ
- ・シチカプ エトゥ

で、羅刹ならもちろん「狼に乗る」という行動が効果的だ。

その他、両者共通で当て身やバックダッシュ→ジャンプ、レバー➡Dなどもおすすめ。

相手が固まっているようならダッシュ防御崩しなども狙っていこう。


密着からバックステップ1回でここまで。スピードも速いぞ。

ダッシュからお仕置き

誘いの手段としてのダッシュを説明したが、攻めの中心もやはりこのダッシュ。

ナコルルのダッシュ斬りは小、中、大でダメージは全く一緒なので、リーチの長い中斬りか、早く、隙のない小斬りを使っていこう。

さらにこのダッシュ小斬りから、修羅なら小アンヌ、修羅、羅刹共通で遠立ち中斬りが連続技になり、大斬り以上のダメージを与えることができる。

そしてもう一つの狙いがダッシュ防御崩し。相手の突き系の技などは、ガード後に確実に決めることができるものもあるので積極的に狙っていこう。


できればすべて「引っ張り」のほうで投げたい。

空中からお仕置き

高く、スピードのあるジャンプもナコルルの重要な戦力であり、さらにそれを支えるのが、レバー下＋Dのカムイ フム ケスフ。ジャンプした瞬間に出しても着地まで判定が出っぱなしで、おまけにその判定自体も強い。後ろ側まで判定があり、くぐられることもないので跳び込みには非常に最適。ヒットすればダウンさせるがダメージは低い。

しかしこの技の真価はガードさせた時の相手の硬直にある。この場合、ナコルルのほうが先に動けるのだ。

このため、この技をガードさせて着地で回り込み、が確実に成功するのだ。

相手が大斬りでも出していない限り、回り込みから確実に入る攻撃はないので、ダッシュ小斬りからの連続技、またはダッシュ防御崩しを狙っていこう。


ガスっと「重い蹴り」をガードさせておいて、


着地で回り込み、ここからのダッシュ防御崩しが基本だ。

空中にいる相手に対しては空中投げのレラ キシマテクが強い。ジャンプ大斬りは判定的にはこれまでと一緒だが、やはり出るのが遅くなっているので「置いておく」ように使っていく必要がある。

防御崩しからお仕置き

前号の記事でも紹介されていたが、あれからさらに進化しているぞ。

まず突き飛ばし（防御崩し正面）からは変化なし。

●修羅：→ダッシュ小斬り↓小アンヌ ムツベ

●羅刹：→ダッシュ小斬り↓遠立ち中斬り

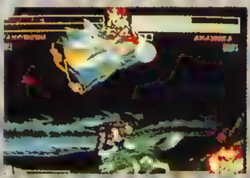
ダウンさせたいのなら威力は落ちるがダッシュ小斬りという物もある。また、一部キャラにはダッシュ小斬りから大カムイ リムセが入るが威力は変わらない。

引っ張り（防御崩し背面）からは強力。修羅、羅刹共通で、

●ダッシュ小斬り↓遠立ち大斬り↓小追い打ち

が全キャラに入る。ダッシュ小斬りは引きつけて、ほぼ密着で当てないと大斬りが届きにくい。また、最後の追い打ちは逃げられることはないが、減らないし隙も大きいので省いたほうがいい。

いずれの場合も画面端へ投げれば14連斬が入るが、ダメージ面で見れば上の2つのほうが高いので、やはり「怒り目的」で使っていこう。


ダッシュ小をはさめば大斬りが入る。かなりの威力だ。



防御崩しを「目ジャンプ」でかわす相手には近立ち大斬りが使える。2段目が対空になるぞ。

JPSナコルルの シクルゥ操縦テクニック集

まずは狼に乗る

はっきり言って羅刹ナコルルはシクルゥに乗らなければできることは少ない。しかしこの「狼に乗る」自体を効果的に使うことも可能だ。

その目的は主に、相手の攻撃を避けること。見るからに下段系の攻撃をかわしやすそうだが、それ以外の攻撃も、タイミングさえ合っていればたいていかわすことができる。

さすがに何の仕込みもなく乗ろうとするのは無謀。いくつかおすすめを並べてみると、

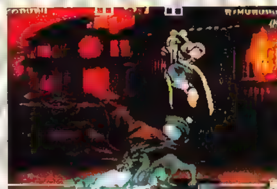
1・遠立ち中斬りヒット後

ダッシュ中斬りからでもOK。どちらもキャンセルはかからないが比較的安全。また、ガードされていた場合も、間合い、タイミングが「狼に乗る」で攻撃をかわすのにちょうどいいことが多い。詳しくは右のページ参照。

2・相手をダウンさせて

➡+D、防御崩しからの連続技、分離攻撃などでダウンを奪った後なら安全に乗ることができる。ただし、このとき注意しておきたいのは、必ずDボタンを使うということ、斬りボタンを使ってしまうとまず確実に追い打ちが暴発してしまう。

ただし、場合によってはシクルゥが戻ってくるまで乗ることはできないので注意。



前方にジャンプして跳び乗ることもあるので注意が必要だ。

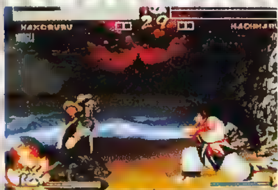
3・斬り技をガード後

主に中距離での牽制目的の技などをガードした後も狼に乗るチャンス。もちろんガードしたらこればかりでは読まれて、止められてしまうのでダッシュ防御崩しなども狙っていこう。

4・バックダッシュから

やはり基本。わかっていてもそうそう止められるものではない。

そしてこれらの中に、武器飛ばし技のヌベキカムイシキテを組み込むのも「ひっかけ」として効果的。ナコルルが狼に乗るところを攻撃しようとするとカウンターでヒットさせることができるぞ。



「乗らせるかっ!」って引っかかったね。



自然の痛みを知りなさいっ!ってホントにいたいよ。

[illegible]りてシクルゥ!

ナコルルがダウンした時のみ出せるエプンキネ シキテ。ヒットしたところで大したダメージを与えることはできないし、前作のように、連続技が入るわけでもない。

しかし、レバー下+A+C連打とやることで「追い打ちを妨害しつつ体力回復できる」というありがたい技なのだ。くらった後、確実に入る技もあるのでダウンさせられたら毎回狙っていこう。



はい、体力回復。シクルゥありがとう。

また、エプンキネ シキテを出しつつ前転、狼をガードさせて防御崩し、というのも効果的な使い方だ。

大自然の驚異 ガード不能技

以前にも紹介したが狼に乗った状態でのジャンプ大斬りはガード不能。さらにここから強力な連続技を決めることができる。それは、

●ジャンプ縦狼斬→(歩き)→横狼斬→メル シキテ→分離攻撃

の4段。これで相手の体力ゲージをまるまる一本もっていってしまう。

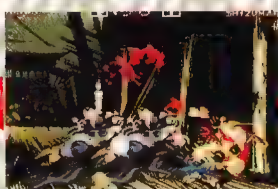
注意点は、ジャンプ縦狼斬は引きつけて当てなくてはならないという点と、着地後、少しだけ前に歩く必要があるという点。



このぐらいまで引きつけてガード不能の大斬り、



着地後レバー前入れっぱなしで歩き、



中斬りキャンセルメルシキテ!怒り中なら十分にヒットしたのを見計らって、



正面分離攻撃でこのダメージ!

もちろん、メル シキテのかわりにカント シキテ、そしてヌベキ カムイ シキテでも連続技になる。

この連続技が羅刹ナコルル一番の狙いとなるわけだが、相手も止まっているわけではないのでそう決まるものではない。こればかりを狙っていては下をくぐられたり、あるいはジャンプしたところを落とされたりするのがオチだ。

しかし、シクルゥとナコルルにはこの連続技も必要ないほどのだまし、誘い、攪乱してダメージを与える手段はいくらでもある。

シクルゥ乗り時	表記	キャンセル	威力	判定
A or B	横狼斬	○	B	通常
しゃがみA or B	屈横狼斬	○	B	通常
C	縦狼斬	○	A	通常
しゃがみC	下段狼斬	○	B	下段
ジャンプA or B	ジャンプ横狼斬	○	B/A	中段
ジャンプC	ジャンプ縦狼斬	○	A	ガード不能
ダッシュ斬り	ダッシュ狼斬	×	A	通常
B+C	狼不意打ち	×	A	中段

キャンセル:○はキャンセル可能、×はキャンセル不可
威力:Aは遠立ち中斬りクラス、Bは近立ち中斬りクラス
判定:中段はしゃがみガード不可、下段は立ちガード不可、通常はどちらも可

シクルゥッ! シクルゥーッ!

というわけで、シクルゥに乗ってからの、さまざまな攪乱、誘いを含む攻撃のテクニックを紹介していこう。

①メル シキテ→[illegible]分離攻撃

普通に連続技になるこのコンビネーションだが、メル シキテがガードされたとしても効果的。その場合は少しだけ分離のタイミングをずらすのがポイント。相手の反撃の手が鈍るようならメル シキテからのさまざまな連携が可能になってくる。



「連続ガード」のないこのゲームでこの連携は使えるぞ。

②カント シキテ→前斜め上分離攻撃

これはほぼ連続技専用コンビネーション。分離しなくとも反撃は受けるので決め打ちで出してしまっていい。横狼斬などからキャンセルでつないでいこう。



この技も怒り中は多段ヒット。しっかりと当てよう。

③イメル シキテ→前斜め上分離攻撃

これもまた安定して連続技になるコンビネーション。イメル シキテがしゃがみガード不可なので、決めるチャンスは多い。また、こちらのジャンプに昇り斬りなどを合わせてくるような相手には、逆にこれを合わせてやろう。また、相手の攻撃の空振りなどに反応して、とっさに出せるようになると心強い。



しゃがみガード不可のイメルシキテで急襲！

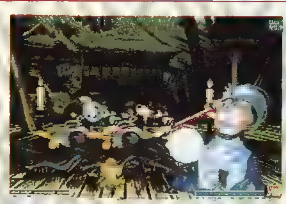


斜め上分離で「Vスラッシャー」だ。

④メル シキテ→バックジャンプ→イメル シキテ→前斜め上分離

遠くからメル シキテをヒットまたはガードさせて反撃を誘い、バックジャンプですかし、空振りにイメル シキテ→前斜め上分離攻撃の連続技をたたき込むというコンビネーション。

一応、メル シキテはガードしてすぐに防御崩しなどで反撃が可能だが、次の分離攻撃を警戒して一瞬でも反応が遅れると反撃できない。つまり、メル シキテ→分離攻撃も使えばさらに効果は増すぞ。



メル シキテを当てるかガードさせてバックジャンプ、



引っかかったねイメルシキテ！

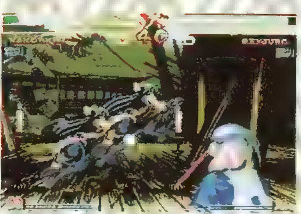


きっちりVスラッシャーでダメージを与えておこう。

⑤カント シキテ→斜め前下分離

カント シキテからの斜め前下分離はしゃみガードすることができるが、間合いによっては「めくり」になる。相手の真上付近で分離するのがコツだ。

また、めくり狙いでなくとも、素早く上昇するのを利用して突き系の技や、飛び道具カント シキテでかわし、硬直に斜め下分離攻撃をたたき込む、といったことが可能だ。



このぐらいの距離からカント シキテ、頭上で斜め下に分離すると、



めくりでヒット！中距離戦を好むキャラに多用しよう。

⑥メル シキテ→後ろ分離

一見逃げるためのコンビネーションのようだが、実は相手を跳び越してしまったときのためのコンビネーション。シクルゥのジャンプは飛距離が長いため、くぐられやすい。ガード不能のジャンプ縦狼斬を嫌ってくぐったところを素早く反転分離、背後から攻撃を仕掛けるのだ。

逆にジャンプ縦狼斬や、逃げと見せかけてわざと相手を跳び越して狙うのもいい。



あらっ？はずれちゃったの？



って嘘ですごめんなさい。帰ってきました。

⑦前ジャンプ→後方跳び降り

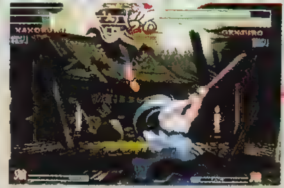
もう一つのジャンプ跳び越しからのコンビネーション。

こちらは、ジャンプをくぐり、こちらの着地に攻撃を合わせようとするような相手に使っていく。

うまく相手の攻撃を誘うことができれば背面からジャンプ大斬りを決めることができるぞ。



ジャンプ中でも跳び降りられます。はい後方跳び降り。



もう一度正面に戻って跳び込み！

⑧いずれかの狼斬→ダッシュ→後方跳び降り

斬り攻撃をキャンセルしてダッシュできることと、ダッシュで相手の後ろに回り込めることを利用したコンビネーション。前述のジャンプ→後方跳び降りと狙いは同じだがこちらのほうがスムーズ。

狼乗り攻撃はB+C、ダッシュ攻撃を除き、ガードされようが空振りだろうが、必殺技またはダッシュでキャンセルをかけることができる。

また、後方跳び降りはレバー後ろ+Dとやってしまうと、「振り向いてから前ジャンプ」になってしまう。この場合、Dボタンを押しながらレバー後ろ、とやれば振り向くことなく後方跳び降りが可能だ。

これもまた相手が技を出していれば背後からジャンプ大斬りが入り、さらに着地で立ち大斬りがつながるぞ。



斬り攻撃キャンセルダッシュで背後に回り、



Dボタン押しっぱなしレバー後ろで振り向かずに後方跳び降り、



相手が技を出していれば背後から大斬りが。さらに着地で大斬りが連続技になるぞ。

というわけで今回はここまで。狼乗り中ジャンプから跳び降りる方向の組み合わせでさらにいろいろな誘い、攪乱が可能だし、ダッシュと必殺技の組み合わせもまだまだある。自在にシクルゥを乗りこなし、楽しい羅刹ライフを送ってくれたまえ。ではまた。

対戦攻略 花諷院骸羅

ナムアミダブツはやばいでしょう

見たまんまの投げキャラ。いかに投げにつなぐかを工夫してみよう。

担当：P・鈴木



骸羅の目的は投げ、とはっきりしている。はっきりしているだけあって相手はそう簡単に投げられてはくれない。よってあの手この手を使って相手のペースを崩していく必要が出てくる。ここではいかに投げにつなぐかのプロセスを考えていこう。

必殺技にどこまで頼る？

通常技も必殺技も、コマンド投げあるいは通常投げへつなぐ連係の一部でしかない。必殺技の活用法を考えよう。

修羅

●かちあげ

技を出した後のスキは大きいものの技の出は早いので、ジャンプ攻撃後着地に先行入力で出しておけば、投げから逃げようとした相手に当てることができる。

●みだれうち

意外に技を出した後のスキが小さいので、相手の反撃を誘う技に適しているだろう。

●地震丸

下段技なので相手をひっかけやすいが、直接当てるより立っている相手をよろめかせてから追撃に向かったほうがおもしろい使い方だろう。

●百貫落とし・ぶちのめし

空中で出していく技だが、無理して使うと反撃をくらう。相手の昇り蹴り対策として使う程度でいい。

羅刹

●喝ー

相手に当てる技というよりは、誘い技として使ったり相手の飛び道具を消すために使っていくべきだろう。ちなみに、パワーアップ版の飛び道具は消しきれないので注意。

そして肝心な投げ技

骸羅の核ともいえる投げの性能を説明しよう。

●通常投げ（←Cがベター）

コマンドを入力する余裕がないときに使える。通常投げの後はC＋Dを狙おう。

●つかむぞ〜　組天井

対空性能がものすごく高い。間合いとタイミングさえ合わせれば対空は問題ない。無理に難をいえば、この技があるために相手が跳んでこなくなってしまうことか。

●つかむぞ〜　石頭

●つかむぞ〜　尻めくり

石頭は中段、尻めくりは下段。技の出が早いので反撃技としても使っていける。いかにこの技が当たる間合いまで近寄るかが問題だ。

●円心殺

ガード不能技だが、出るまでに少し時間がかかる。だが空中にいる相手を捕まえることもできるので、逃げる相手も投げられる。捕まえた後はレバーを回すことによりダメージを増やせるぞ。

そして本題へ投げまくれ

今のところ骸羅の投げで相手を脱出不能の状態にすることはできないので、あらゆる場面から投げを狙おう。ただ、同じパターンの攻めをくらい続ける相手は脱出法を知らないかもしれないので、そんなときはそのパターンを控えるか脱出法を相手に教えるかする必要があるぞ。

⑴ダッシュからの行動

相手が手を出しがちなら相手の攻撃に合わせジャンプ。ガード基本の相手にはダッシュ投げ、ダッシュB、ダッシュD。ダッシュDは技を出してくる相手にも有効だ。

⑵ジャンプ攻撃からの行動

着地に投げを狙う、連続ジャンプ、打撃技（しゃがみA、↙D）を重ねる。ジャンプ攻撃はCをすすめる。空中戦にも使える。判定が強いからだ。ジャンプ攻撃はあまり多用すると相手の思うつぼだということも覚えておこう。

⑶技を当てた後

ジャンプ攻撃を当てた後は、直接投げを狙うか、小技を重ねてワンクッションおくかがいい。直接投げを狙う場合は、一瞬待たないと成功させにくいので注意。

ダッシュ攻撃や小技を当てた後は、直接投げを狙っていこう。少々強引でも構わない。

⑷技をガードされた後

投げ、当て身、小技がいい。基本的にサムライでは技をガードされるは不利になることは承知していると思うが、それを逆利用して投げや当て身を狙うのも1つの手段だ。

⑸守った後

相手に跳ばれたら、昇りジャンプCやつかむぞ〜組天井、円心殺で対空を狙おう。だが円心殺で対空できる技は「下方向に判定が強くない技」と限られているので注意。

また、相手の攻撃をガードした後は先行入力でコマンド投げを入れておこう。ジャンプで避けてくる相手も想定して、ガードを固めておくのも手だ。

技をくらってしまった後でも、先行入力で投げを入れるのは1つの手だ。間合いを見極めて使ってみよう。



とことん投げを狙ってもいい。動かない相手によく効く。



ジャンプで逃げたり投げを狙ってくる相手には連続ジャンプだ。

動きの組み立て方

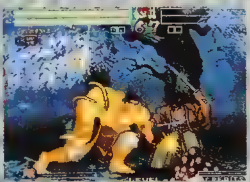
サムライの世界では連係というものがないため、ワンアクションで相手にプレッシャーを与えなければならない。しかも骸羅は飛び道具も持っていないため、自分から起こせるアクションはダッシュとジャンプしかない。ここから投げにつなぐか、骸羅は全く動かない、という方法をとるしかないだろう。

これでは攻略になっていないので、1つおもしろい戦法をのせておこう。それは、「武器なしで闘う」というものだ（修羅のみ）。

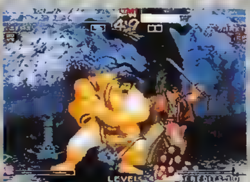
武器を使った地上攻撃は使いにくい。しかし、武器がないときのしゃがみ斬りはなんと2段攻撃でキャンセルも可能。ダッシュ斬りからつなげていってしゃがみCを連発、うまくコマンド投げにつなぐか再び打撃にいくかすれば、かなりリズムのいい攻めになるぞ。素手だと当て身で武器をつかめるしね。問題なのは、「いつ武器をなくすか」だ。



しゃがみ斬りは2段でキャンセルも可能。この技のあとは、



投げを狙うと強い。ガードされたら当て身も狙おう。



再びしゃがみ斬りやダッシュ斬りもおもしろい。ジャンプは×。

ポイントを絞ったキャラ攻略がグー!!

Virtua Fighter 3

©SEGA 1996

このゲームが発売されて早3カ月。
今回は[illegible]を中心に[illegible]ラウリオンの攻略をお届け!?

ちゃんと使ってるかい?
移動するための「エスケープ」

もうそろそろ使い方がわかってきたんじゃないかな?
一応おさらいがてら説明しちゃおう!

担当：キャサ夫

エスケープって何?

エスケープとは相手との軸、つまり、闘いにおいての一線のリング上を画面の奥、手前へ移動することが可能になり、相手と正面同士で闘っていたものを側面からなど、幅広く攻防ができるようにすることができる。

これがVF3では新たなシステム、操作法として加わったのだ。

エスケープの特徴とは?

軸をずらすことができるエスケープ。ボタンを押すと無条件で画面奥へ移動し、レバー下と同時に入力すると手前に軸移動をする。このシステムの特徴は主に軸をずらすことにあるが、キャラクターがどの方向を向いていても使用することが可能で、背後に敵がいる状態、横にいる状態とありとあらゆるところから使うことができるのだ。

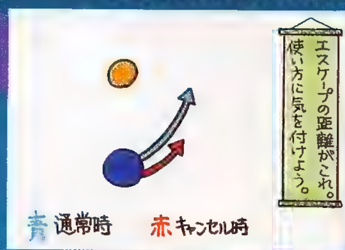
さらに、相手が背後にいる状況で使用すると、軸をずらす行動とともに相手方向に振り向くこともできる。これで投げ抜け[illegible]された[illegible]攻防を回避する方[illegible]る。これらが1つ目の[illegible]徴になる。

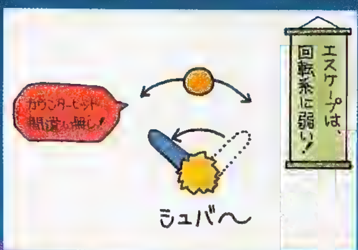

「とうりゃあ」と鶴子穿林。


「ふっ」と躍歩頂肘だが、クルリとねっ！

ほかには、エスケープ中エスケープそのものにキャンセルをかけることも可能。このキャンセルとは、技コマンドを入力すると、ある程度エスケープしてからその技を繰り出すことが可能で、基本的に先行入力を必要とされる。ちなみにEボタンと組み合わせたコマンドも多数存在し、それは[illegible]しつつ技を出すことができる。これも意外に重要にな[illegible]。

ほかのキャンセル[illegible]のほかではしゃがみダッシュが[illegible]。なお、注意点として紹介しておくが、エスケープをキャンセルした場合の距離（軸移動の距離）は通常エスケープに比べ、約半分くらいとなる。





最後にエスケープの[illegible]を幾つか挙げよう。

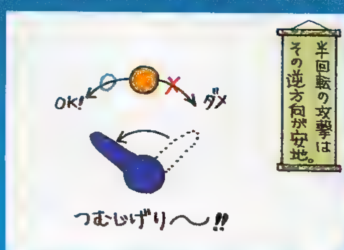
1つ目は、エスケープには投げ判定が存在するということ。だから、いつでもどこでもエスケープというわけにはいかないということだ。

そのほかエスケープは単純に直線的な攻撃には強いが、回転系の技には極めて弱い。

相手の技にもよるが、[illegible]りなどの半回転の技、これを避けるには、その技の[illegible]りと逆方向に避けなくてはいけないのだ。難しいことを[illegible]ここで八の字の関係は[illegible]とされるだろう。

[illegible]これを逆に利用して[illegible]攻撃[illegible]ラ戦がそうなのだが、アキラからダウンを[illegible]れる起き上がり蹴り、[illegible]エスケープを使うのだ。アキラの起き上がり蹴りというのは、必ず右足で攻撃してくるのだ。つまり、右足ということは自分から見て、わかって[illegible]段回し蹴りがくる。だから、エスケープでアキラの[illegible]回り込めば、それを避けることができるのだ。

わかりやすく実際に行動に[illegible]行うと、1Pならば奥、2Pならば手前に移動すれば必ず避けることができるだろう。



使い方次第で強さ2倍アップ！

色々あるぞ！「目押し技」

ガードされると出すことができない連携技。
意外にみんな先行入力してるんだよね。

担当：キャサ夫

目押し技って何？

VF3では、Ⓟ、Ⓚ、Ⓖ、Ⓔの4つのボタンで[illegible]それらの組み合わせによって[illegible]繰り出されるようになっている。これらのコマンド（固有技、基本技）は、基本的に[illegible]の受け付けが先行入力となっていて、ものによっては連携技の間にディレイ（遅らせる）をかけることが可能になっている。



連携技もガードされるとピンチを招く！

VF3では、そんな連携技を先行入力で出し、途中でガードされてしまうと、モーションが止まり、硬化が発生してそれ以降の技を繰り出すことができなくなるのだ。だが、これは「先行入力」時の話。

今回紹介する「目押し技」というのは、この部分を強調する。

目押し技は有力候補

まず、はじめに覚えておいてほしいことがある。連携技というのは、技と技をつなぐことであり、[illegible]攻撃ではない。

VFにおいては、固有技になる連携技、例えばカゲの[illegible]弾裏蹴り（ⓅⓅⓀ）があるが、これは上段攻撃から中段蹴りを出す技で、決して連続攻撃にはなっていない。上段攻撃をしゃがんでかわせば中段蹴りが決まる、あくまでも1つの技の「連携技」なのだ。

その他で「連携攻撃」というのもある。これは、固有技と固有技を組み合わせたもので、わかりやすく言うと下Pからの中段攻撃などが挙がる。状況と場合（カウンター時[illegible]）によっては、連携攻撃[illegible]連続攻撃と変化する[illegible]「連携攻撃」とは[illegible]。

この2つの[illegible]理解しておいてほしい。



ビートナックルをガードされるといかにもスキがありそう。



でも、落ち着いてⓅを押せばこの通り。迎撃重視だ。

[illegible]具体的な内容のほうに[illegible]。目押し技とはある意味[illegible]有力な「フェイント技」[illegible]覚えておいてほしい。

では、どの[illegible]が有[illegible]になるのか、連携技を相手にガードされた場合に生じる状況を説明しよう。

1、確実にガードされ、技モーションが途中で止まり、明らかに硬化が生じている

2、相手は硬化を確認し、返し技を決めにくる

これが本来の闘いの流れになる。だが、ここで目押し技を使用することによって、この流れを捩じ曲げることができるのだ。

つまり、返し技を決めようと[illegible]きた相手を迎撃す[illegible]のだ。

やり方は簡単、表に載っているキャラクターの固有技で、網がかかっている部分の一つ前の技がガードされたら「ぽん」と目押ししてやればいいだけ。

なお、表に載っている各固有技は、先行入力でも出すことができるが、ガードされてしまうと目押しをしても技を出すことができないので注意。

ジャッキー、リオン、サラはガードされてもされなくても基本的に比較的影響はないが、舜帝の後蹴連腿（ⓀⓀ）は連続攻撃になっていて、自信満々で先行入力しがちになるので、特に舜帝使いのみんなは注意するようにしよう。

あと、舜帝でもう一つ。連環前旋掃腿（⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀ）があるが、この技も基本的にガードされると、かなりの硬化時間ができてしまう。連環前旋掃腿は、今まで説明した目押し技とは少し異なるが、相手との距離によってガードされても攻撃が2発、3発と続けて出せる。距離的には足払いの先が擦るくらいになる。覚えておくと意外にいいぞ。



「ヒップ!?」



「アイヤ〜、ガードされたあるヨ〜」



キャラ名	技　名	コマンド表
ジャッキー	ビート&バックナックル	P+K　P
サラ	ヒールキックムーンサルト	⇧（⇗）K　P
シュン・ディ	連撃後下蹴腿&後蹴連腿	PP⇩K　K
	涅槃連撃下腿	横転後KP⇩K　K
リオン	掛統腿	⇧K　K

■付きの操作が目押し

ボクの当て投げとキミの投げ抜け

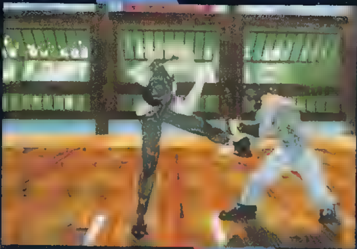
ローキック投げとその対処法

巷でブイブイいわせてるローキック投げの秘密に迫る!

担当：GYU

VFシリーズではもはや定番ともいえる連携、当て投げ。この"当て投げ"という言葉。VF2においては主にPもしくはしゃがみPでカウンターを奪い、そのまま投げを決めるといったことを指していた。

そして時代はVF3。もちろんP&しゃがみP投げは健在だが現在、巷を賑わしている当て投げといえばローキックカウンター投げだ。今回はVF3ならではのこの連携にスポットを当てて、その秘密に迫ってみよう。



ローキックカウンターから…



投げ。3ならではの強力な[illegible]

当て投げとはなんぞや?

ローキックカウンター投げの解説にはいる前に、まずは当て投げの理論について[illegible]しよう。

なぜカウンターヒット時のみ当て投げが成立するのか。一言でいえば、カウンターヒットによって相手のやられ硬化時間が延長され、投げられ判定が硬化時間の解除よりも早く発生するからである。ちなみにこの理論はVF2時のもの。VF3でのカウンター投げについて現段階で数値的に解説することはできないが、P&しゃがみPカウンター投げが成立することは事実。おそらくVF2と同様の理論だろう。

ぶっちゃけた話、Pやしゃがみ[illegible]かみPがカウンター[illegible]れば投げがつながると[illegible]とだ。

キャラによるローキックカウンター投げの有無

では本題に入ろう。ローキック、コマンドで説明するなら↓K。VF2のものと比べてリーチが伸び、キャラによってはさらに2段3段と派生するようになった。

この技をカウンターヒットさせた後に投げを連携させるテクニックが、いわゆるローキックカウンター投げだ。

VF3からではこの連携攻撃、結論からいえばかなり強力。キャラ（技）によってはローキックからの投げがPカウンター投げと同様に、連続でつながっているからだ。[illegible]表を見てもらいたい。

ローキックカウンター投げ

可能キャラ	不可能キャラ
アキラ	鷹嵐
カゲ	リオン
ラウ（2段めのみ）	シュン
サラ	パイ
ジャッキー	葵
ウルフ	(↓K不可、↙Kは対P系カウンター時のみ可)
ジェフリー	

ローキックから投げが連続でつながるキャラは7人。このうちラウは連旋裁腿、つまりローキックの2段めがカウンターヒットした場合のみ可能となっている。[illegible]鷹嵐・リオン・舜帝・パイの[illegible]ローキックカウンター[illegible]は存在しない。[illegible]が成[illegible]あてていくことにしよう。



ローキックカウンター[illegible]できないキャラもいる。

しゃがみ投げで抜ける!

ところでVF3ではPをはじめとする打撃と投げの入力がまったく同時であった場合、投げが打撃に勝つといった性質を持っている。

このため相手と自分の硬化時間の差が五分ならば打撃で投げを防ぐことはできない。ちなみにジャンプと投げが同時に入力された場合はジャンプが勝つが、目押しでこれを実践することはほぼ不可能。ということでこれは却下。つまり投げを回避しようと暴れても無意味ということだ。

しかしあくまでこれは五分の状況で打撃と投げがかち合った場合のこと。こういった状況でも対策は残されている。

たとえばラウの連旋裁腿（2段め）。この技をカウンターでくらった後に打撃を連打しても、もちろん回避することはできない。しかし打撃の代わりにしゃがみ投げを入力した場合は、連旋裁腿の返し[illegible]してしゃがみ投げが決まることもあるのだ。[illegible]互いに五分の状況になっている[illegible]ラのローキックは1・2段め[illegible]る。

またカゲ・ジャッキーのカウンターローキックに対しては、しゃがみ投げが確実な返し技となる。彼らのローキックカウンター投げも打撃で[illegible]





[illegible]





しゃがみ投げ[illegible]できる。

[illegible]

さてカゲ・ラウ・サラ・ジャッキーのローキックカウンター[illegible]反応することはかなり難しい。[illegible]ラ・ウルフ・ジェフリーに対[illegible]み投げを待っているわけではないという点も考慮して、こ[illegible]を打ち立てたいところ。ロー

キックカウンター投げに対する全キャラ共通の対処法、それは“投げ抜け”である…。

対抗策の王道“投げ抜け”

しゃがみ投げができないキャラに残されたローキックカウンター投げの唯一の対処法が投げ抜けである。

VF3ではすべての投げ技（横投げ・壁投げ・キャッチ投げは例外）を抜けることができる。ローキックカウンター投げの対抗策としては確かに有効な手段といえるだろう。

しかし数ある投げ技の中から相手の行動を読んで毎回、投げ抜けることはかなり難しい。そこで投げ抜けの成功率を少しでもアップさせるために、ここで“投げ抜け特殊入力法”について説明しよう。

●投げ抜け特殊入力法

投げ抜けが成立する条件は相手の投げ入力完成（この時点で0フレーム）後、10フレームめまでに、その投げに見合った投げ抜けコマンドを入力すること。この10フレームの間にふたつの投げ抜けを入力すれば2種類の投げに対応することができるのだ。

たとえばジャッキーに投げを入力させて10フレーム以内に、P+G・←P+Gと投げ抜け入力したとしよう。この場合、ジャッキーのP+G投げとニーストライクの両方を投げ抜けすることができるのだ。

しかし→P+G・←P+Gと投げ抜け入力した場合、ネックブリーカードロップは抜けることができるが、ニーストライクは不可。また←P+G・P+Gならニーストライクのみ投げ抜け可能となっている。



たとえばP+G・←P+Gと投げ抜け入力すると…、



P+G投げと…、

つまりP+G・コマンド投げ抜けと入力すればP+G投げとコマンド投げの両方を回避できるが、それ以外の入力法では先に入力した投げ抜けだけが有効で、後の入力は無効ということ。もちろん3種類に入力しても無意味だ。

P+G・コマンド投げ抜け、ぜひマスターしてもらいたい。



←P+Gどちらでも投げ抜けることが可能。

カウンターローキック投げの対処法

VSアキラ	投げ抜け
VSカゲ	投げ抜け、しゃがみ投げ
VSラウ（2段め）	投げ抜け（しゃがみ投げ）
VSサラ（1、2段め共に）	投げ抜け（しゃがみ投げ）
VSジャッキー（1、2段め共に）	投げ抜け、しゃがみ投げ
VSウルフ	投げ抜け
VSジェフリー	投げ抜け

☆カッコ内は五分の条件により不確定

ローキック後の状態変化

キャラ	コマンド	立ち	しゃがみ
アキラ	↓K	○	
ジャッキー	↓K		○
	↓KK		○
サラ	↓K		○
	↓KK		○
ラウ	↓K	○	
	↓KK↓KK+G		○2～4段めすべて
パイ	↓K	○	
	↓KK		○
ウルフ	↓K		○
ジェフリー	↓K		○
カゲ	↓K		○
シュン	↓K		○
リオン	↓K		○
	↓KK		○
葵	↓K		○
鷹嵐	↓K	○	

ローキック系をガードしたならば立ちには投げ、しゃがみには肘等の中段攻撃やしゃがみ投げが有効

ローキックカウンター投げの対抗策は、あくまで投げ抜け。相手の癖を見抜くことも重要だ。

相手のローキックをガードした場合の対処

VF3になって頻繁に使用されるようになったローキック。ローキックをガードすることができたなら、必ず返し技を決めたいところ。しかし一見では同じ属性の技と思えるこれらの技も、実はキャラ（技）によって立ち・しゃがみといった状態差が存在するのだ。

左の表を見てもらいたい。ローキックを繰り返した後に立ち状態となっているキャラは、アキラ・ラウ（1段め）・パイ（1段め）・鷹嵐。それ以外はすべてしゃがみ状態である。

ローキックガード後返し技を決めるなら、立ち状態には投げがベスト。しゃがみ状態には肘かしゃがみ投げだ。



アキラなどのローキックをガードした後は…、



もう[illegible]はくらわへんで～！

起き上がりってなんや？

起き上がりのシステムを完全解説。

担当：ポポ（パイにメロ[illegible]）しじみ

今まで起き上がりに関する内容を数回にわたり説明してきたが、いずれも不足していた点があった。そこで、もう一度、いわば「完全版」的内容を表にまとめておいたので各自参照してもらいたい。

何が潰せて、何が潰せないのか？

では、それぞれについて解説していこう。

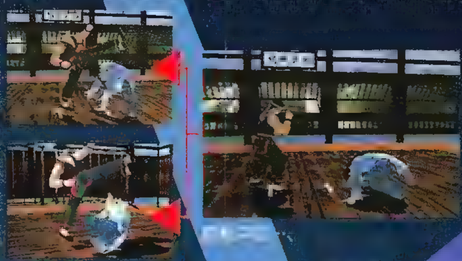
まず相手にダウンさせられてから起き上がり（攻撃）を選択するまでの時間。とりあえずレバガチャで回復した後、各起き上がりのコマンドを入力するワケだが、起き上がる直前まで選ぶことが可能。最後に入力されたコマンドが、その起き上がり（[illegible]）[illegible]起き上がり[illegible]起き上がり攻撃（Ⓚ、Ⓚ…または⬇[illegible]）で起き上がった場合、発生時は無敵であるものの一定時間をすぎると、それぞれ小ジャンプ攻撃などの通常打撃で潰されてしまう。これは起き上がり後攻撃（横転下段攻撃など）や起き上がり後ディレイ攻撃にも同様のことがいえる。

また前転起き上がりにのみ通常打撃技のくらい判定が存在する。しかし前転攻撃を入力した際には、入力後、他の起き上がり後攻撃と同じく、技発生時から無敵になるので、起き攻め側はこれに注意しよう。

なお、ヘッドスプリングはモーションが完了するまで[illegible]敵である。

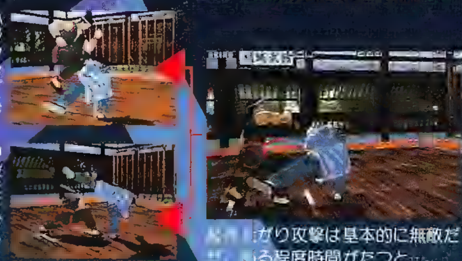
起き上がり[illegible]なかった場合は、その場立ち[illegible]レイ攻撃[illegible]の時点ですでに起[illegible]り移動モーション中（横転中など）においての無敵判定は消えており、無防備な状態になっている（投げられ判定はない）。その場立ちについては動けるようになるまでこの状態が続く。しかし、上、下段ガードをすることが可能なので、その場立ちを選んだ場合は、気を抜かず対応することが重要だ。ディレイ攻撃を選んだ場合は、前述のとおりである。

こういった起き上がり時の判定の見極めは、非常に大切。起き攻めに役立ててもらうといいだろう。



何もしないと、打撃で潰されてしまうが、

前転攻撃発生時は無敵に。



[illegible]がり攻撃は基本的に無敵だが、[illegible]る程度時間がたつと…、

小ジャンプ系の技や…

中段をすかし[illegible]やすい技など[illegible]弱い。



その場立ち（起き）をすると、

ガード（この場合下段）か、

ディレイ攻撃の選択となる。

起き上がりの全課程

時間の流れ（→）

状況	ダウン側の行動	判定
ダウン技をくらう	指をくわえて見るしか…	無防備（空中コンボなど）
ダウン状態発生	レバー回しとボタン（Ⓖ、Ⓟ、Ⓚ、Ⓔ）連打による起き上がり発生までの時間を短縮（回復）	ダウン攻撃以外は無敵
回復完了間際	各起き上がり（攻撃）（Ⓖ、Ⓟ、Ⓚ、⬇、Ⓚ、Ⓔ、⇦、⇨）入力受け付け開始。回復完了まで、各コマンドの選択及びキャンセルを繰り返すことが可能。	
回復完了	この時点で各起き上がり（攻撃）入力受け付け終了	
起き上がり（攻撃）発生	起き上がり後攻撃（横転下段攻撃など）（Ⓚ、⬇Ⓚ）入力受け付け開始。一度攻撃コマンドを入力するとキャンセルは不可／起き上がり後攻撃（Ⓚ、⬇Ⓚ）入力	前転時のみ通常打撃くらい判定発生。ガードも不可
起き上がり攻撃とヘッドスプリングは完了。以後通常状態へ	起き上がり攻撃入力受け付け終了	無敵終了
起き上がり後その場立ち（攻撃発生）	起き上がり後その場立ちモーション中、上、下段ガード（Ⓖ）ディレイ攻撃（Ⓚ、⬇Ⓚ）入力受け付け開始 一度ディレイ攻撃コマンドを入力するとキャンセルは不可／ディレイ攻撃（Ⓚ、⬇Ⓚ）入力	その場立ちに、ダウン攻撃、通常打撃技のくらい判定。上、下段ガード可／起き上がり後攻撃発生後は無敵／ディレイ攻撃入力後は無敵
起き上がり後その場立ち（攻撃）完了	起き上がり後ディレイ攻撃入力受け付け終了	
起き上がり後ディレイ攻撃発生 その場立ちの硬直発生	その場立ちの硬直発生時、上、下段ガード（Ⓖ）入力受け付け開始	硬直中にダウン攻撃、通常打撃技くらい判定上、下段ガード可／ディレイ攻撃発生後無敵
起き上がり後ディレイ攻撃完了 その場立ちの硬直解除	その場立ちの硬直時、ガード（Ⓖ）入力受け付け終了 起き上がり後全課程終了	
通常状態へ		



鷹嵐

[illegible]ドンデン返しは付き[illegible]

打っ棄れ!鷹嵐

主な連携の作り方とワンポイントテ[illegible]解説。「弱めのキャラ」という現状を[illegible]

担当:アディオスToshi

現在、鷹嵐は膝攻撃に代表されるこれを当てれば投げ技確定、ということ自体が主な原因と[illegible]弱い部類のキャラと[illegible]。

しかし[illegible]は、そのようにマ[illegible]あるが、プラスに作[illegible]もあり、そこを伸ばす[illegible]ずは重要。マイナス面はこの次でいい。

中突っ張りがそれだ!

やり込んでいる人にとっては常識化しているが、中突っ張りは鷹嵐のメイン武器。

使い方は他キャラのⓅと同様。当ててから2択を迫っていくのが常套手段だ。では取り立てて、どこが使えるのかというと…。

①中段技である
②3発も出る
③1発目と2発目の間にディレイがかかる

これらが実戦で有効に働くと、相手は…。

「中段技で強制的に立たされて、どこで止まるか分からず、ヘタに手を出すとディレイで割り込めずカウンターでくらってしまって、次の投げ技が回避できなかった」

と、なるわけだ。で、逆に欠点はというと、発生時間が遅い。だから相手の連係に対して、割り込み技として出すことはまず無理。

主な使いどころは、返し技[illegible]相手の技の硬直中や起[illegible]これに中間距離(ラウンドスタート時の間合い)でおもむろに出していくのが良しとされ[illegible]。

また、下[illegible]中段技として使って[illegible]から再び2択を迫れ[illegible]。

さらに、そこに露払いを絡ませていくともっと効果的。

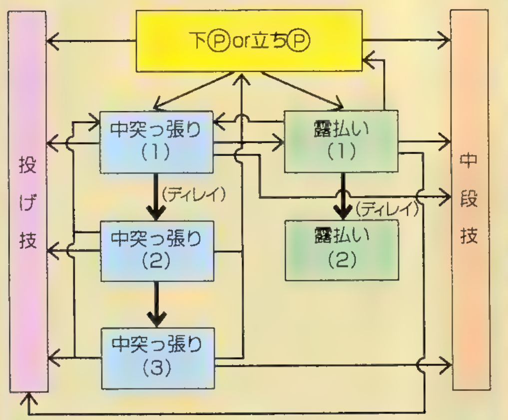
ま、その辺はフローチャートを参照してくれ。一応、注意点として、下Ⓟを当てて中突っ張りを出していくといった連係は、極めて潰されやすいことを胆に銘じておくように。


中突っ張り1発目をうまく出せたが[illegible]ガードされている…。


[illegible]レイをかけて2発目。これがカウンターヒットすりゃあ〜。


基本は中段との2択だが、ま、投げを狙うわな。

中突っ張りをメインとした連携図
～要はループさせたいねん～



＊交差しても、矢印の方向にしか進めない

強力!勝ち上げコンボ

最初に、勝ち上げという技が2種類あるということを改めて確認しておきたい。

通常の「勝ち上げ」という名称のものは、しゃがみ状態から入力(↘Ⓟ+Ⓚ)。対して「鬼勝ち上げ」は、立ち状態(Ⓟ+Ⓚ)から出せる。

外見の違いはほとんどないが、性能面では多分に違い、勝ち上げのほうが硬直時間が短い(返し技はある)。よってヒット後、同じくらい高く浮かすことができても、入れるコンボが「鬼」のほうは限定されてしまうのだ。

実戦では勝ち上げだけを使い、鬼勝ち上げを使う必要はないだろう(威力は高い)。

そこで、勝ち上げを実戦に投入した際、狙うべきものは[illegible]と言うと…。ズバリ、空中コンボ。勝ち上げ→勝ち上げ→勝ち上げ…てなことが可能。

1発目の〝浮かせ技〟として出す勝ち上げは、下Ⓟを[illegible]ってからでもいいが〝コンボ技〟として使う[illegible]場合は[illegible]しゃがみダッシュ[illegible]。

中量級のキャラに対して、アンジュレーションが関係していないときは、だいたい空中で2回入る。これを目安として、重量差、アンジュレーションを考慮して段数を決定。

最後は、ある程度まだキャラが浮いているようであれば鷹嵐や諸手で締め、入らないようであれば四股蹴りで追い打つ。ただし、相手キャラが「ベチャッ」と着地するようであれば、ダウン攻撃を[illegible]わないほうがいいぞ。


勝ち上げで浮かす。[illegible]ら通常でもカウンター音がする。


すぐにしゃがみダッシュ。[illegible]きみに出して浮かし直す。

は四股蹴り1入れば相手の体力ゲージの[illegible]は持っていくぜ!

[illegible]アンジュレーションによる相手キャラの[illegible]具合や、[illegible]によっては避けられることがある。

これはもう、ある意味「運」なので仕方ないが、四股蹴りの威力を考えれば[illegible]っていきたい。

と、言ってしまうと「四股蹴りを避けられると反撃(起き[illegible]確定」みたいに聞こえるが、実は受けないっぽい。キャラや起き蹴りの種類にもよるが、四股蹴り[illegible]ドできることが多いのだ。

ま、だからといってわざと外すことはないけど、相手の[illegible]てるだろうから、下段の起き蹴りをガード→掴み投げとしても抜けられることが少ない。普通の状況[illegible]抜けられるけども。

合掌捻り後の追い打ち工作

むっくりなどで「合掌捻り後は追い打ち(ダウン攻撃)が狙えない」と書いちまいましたが…。スイマセン、嘘です。四股蹴りで狙えます。

というわけで、合掌捻り後


合掌捻り後の四股蹴りがガードされても、起き蹴りを…


ガードできること多し。[illegible]抜ける準備は多分してない。

ラウ



飛燕転身掌で発動せよ

旋風牙と連環虎燕掌から飛燕転身掌で拾うことができる。

担当：[illegible]

今回のラウの対戦攻略は、飛燕転身掌を中心として空中コンボにスポットを当ててみよう。

相手の投げ抜けを読め！

まずは、最近ちまたで大流行している旋風牙（Ⓚ+Ⓖ）からの飛燕転身掌を紹介しよう。もう有名になっているコンボだが、本誌では初めてなので説明しておくぞ。

旋風牙はノーマルヒット、カウンターヒットは問わないのでとにかく当てればOK。現在メジャーなところでは、相手が投げ抜け入力するところで出すのがいい。すると、投げスカリモーションに旋風牙がヒットするわけだ。

そのあとは、最速のタイミングを意識して飛燕転身掌を出せば、地面でバウンドした相手を拾い直し、先行入力の背拍掌（[illegible]Ⓟ[illegible]Ⓟ）から連掌転身掃脚がヒットするというもの。ダメージも体力の半分で2回決めればKOできる。



旋風牙が当たれば大ダメージのチャンス到来。



飛燕転身掌で拾う。このあと背拍掌からの連環転身掃脚だ。

これができるのは鷹嵐以外のキャラで、ウルフ、ジェフリーの重量級でも可能だ。ただ、問題なのはアンジュレーション。



高いほうへ倒した場合は飛燕転身掌で拾えない。

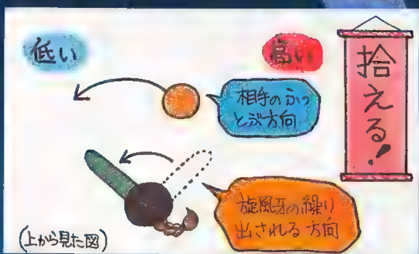
この場合、相手を低い位置から高い位置へ吹っ飛ばすと、ダウンする相手の滞空時間が短くなり、飛燕転身掌で拾えなくなるので注意しよう。このあたりは図で説明してあるが、具体的に言うならば、パイステージの2P側からならできるが、1P側からだとできない。ただ、あまりにも低い位置へ吹っ飛ばした場合は逆に拾えないときもある。

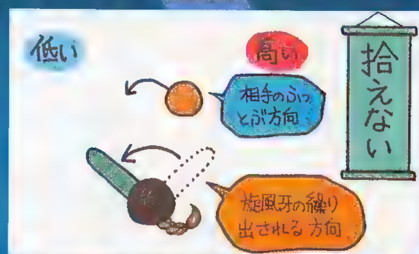
また、起伏が複雑なステージも非常にやっかいで、こうなるとある程度の運もからんでくる。たまたま出っ張っている石の上に落ちたから拾えなかったなどの状況も起こりうるわけだ。

ほかに、[illegible]飛燕転身掌で拾えたとしても、その後が登っていく地形であると最後の掃脚（⬇Ⓚ）が入らずダメージが少なくなる。

いちおう、そのような場合には飛燕転身掌から背拍掌に[illegible]飛燕旋風脚（[illegible]）という手もあるが、ダメージは同じ。

[illegible]





斜上掌で浮く、浮かない

ここからは少し話題を変えて斜上掌を。斜上掌がカウンターヒットすれば相手は浮き、そのまま空中コンボへ…というのは、すでにVF2までの話になっており、今回のVF3では斜上掌で浮くにはある程度の条件が付いている。

まず、全キャラクターの立ちⓅとしゃがみⓅは浮かないようになっている。いちばん[illegible]であれば浮くのかと言うと、ダメージが16以上の技に斜上掌でカウンターヒットした場合になる。[illegible]の結果なので、とりあえずの目安にしてくれ。

これだとローキックは、ウルフ、ジェフリー、鷹嵐の3キャラしか浮かない。とくに[illegible]

[illegible]てくらわないように。

ほかに、使用頻度の高いヒ[illegible]

サラとリオンはダメージが低いので[illegible]

こんなところが斜上掌の浮く[illegible]

[illegible]に連環虎燕掌（⬆Ⓟ⬆Ⓟ+Ⓚ）[illegible]上掌の部分がノーマルヒット[illegible]的とは相手がしゃがみ状態ならノーマルヒットでも連続[illegible]

[illegible]か、浮かない状況をフォローしてくれる技でもある。

つまり、相手のしゃがみⓅ[illegible]までつなげれば連続技として[illegible]かない場合の斜上掌カウンターヒットも空中コンボへと発展できる。

[illegible]ラ、ジェフリー、ウルフが連[illegible]ッキーより軽いキャラは立ち[illegible]いうなら斜下掌か立ちⓅスタートでもいいだろう。

[illegible]掌でないと基本的に拾えない。[illegible]う。なお、パイと葵は正の足[illegible]える。

[illegible]ジャッキーまでの重さならそ[illegible]いが、[illegible]



浮く浮かないはダメージが関係している。



浮かなくても連環虎燕掌なら空中コンボへ[illegible]

リオン



移動技をうまく使おう!

移動技講座

リオン特有の技である移動技を有効に使ってみよう。

担当：ZHO

移動技はあたりまえ?

VF[illegible]ンと舜帝にしか使え[illegible]技だが、VF3では、エスケープという新しい要素が[illegible]リオン特有の技ではなくなってしまった。

しかし、VF3でも斜前歩と斜後歩はリオンの技として存在するので、エスケープとうまく組み合わせることによってリオン独特の動きをすることができる。

今回は、そういった移動技を有効に使う戦法を紹介してみよう。

まずは操作から

移動技のコマンドは斜前歩が[illegible]Eで、斜後歩が[illegible]Eというようになり、VF2とはコマンドが変化したが慣れれば出すのは簡単。

斜前歩をやろうとしてエスケープになってしまう人をよく見かけるが、それはレバーの入力よりもボタンを押すほうが速いのでエスケープになってしまうのだ。

確実に斜前歩を出すには、レバーを先に入力してからボタンを押すようにすれば問題はないはずだ。

まずは、斜前歩をしっかり出せないことには始まらないので練習しておいてほしい。

移動技とエスケープ

エスケープという行動は、基本的に連[illegible]とはできないようになっているが、リオンは移動技と[illegible]ることによって連続し[illegible]を行うことができるのだ。

要するに2段階の移動ができるので、その分相手の攻撃をかわしやすくなったり、側面に回りやすくなる。

しかし、この移動を行うときには2つ注意しなければならないことがある。

それは、斜前歩→エスケープという連携はできるのだが、エスケープ→斜前歩という連携はできないということだ。つまり、エスケープのあとに連続した斜前歩はできない[illegible]わけ。



斜前歩のあとに[illegible]



エスケープで2段階の移動が可能になる。

もう一つは、斜前歩の時点で相手が技を出したときには、相手との位置が逆になることがあるということ。これにより、コマンド入力が逆になるので技が変化しやすいのだ。

例えば、斜前歩・エスケー[illegible]という連係を行った[illegible]が技を出して[illegible]しまったら、位置が変わってしまった穿弓腿がミドルキックになってしまった[illegible]注意しよう。

斜前歩はエスケ[illegible]い、相手の上段攻撃とか攻撃をかわすことができるので上段回し蹴り系の技をくらうことはない。移動手段としてはエスケープよりも優れているのでうまく使えばかなり有効な技となるのだ。

この移動方法を使えば相手の起き上がり蹴りをうまくかわしたりもできるので次ではそういった実戦的なことについて紹介していこう。

起き上がり攻撃をかわす

VF3では非常に避けにくくなった起き上がり攻撃であるが、リオンは斜前歩を使うことによってかわすことができるのだ。

まずは起き上がり中段攻撃だが、相手に密着して蹴りを出した瞬間に斜前歩をすれば必ずかわすことができる。



これぞ至福のとき!

これは全キャラの起き上がり中段攻撃をかわすことができるので、ぜひ試してほしい。

しかし、タイミングが難しい上に相手が起き上がり蹴りにディレイをかけてきたら合わすことが難しいので100%かわすとはいいきれない。

また、かわすのではなくガードしてしまえばいいので無理にやる必要はないのだが、相手の起き上がりを攻めるという意味でも参考になれば幸いだ。

特殊な方法

最初に、エスケープのあとに斜前歩は[illegible]と書いたが、実はエスケープのあとに斜前歩をすることができるのだ。

エスケープのあとに斜前歩ができないのは、自分が前を向いている状態のときであり、自分が後ろを向いている状態だと、エスケープのあとに斜前歩が可能なのだ。

これを使い、エスケープ・斜前歩・斜前歩・エスケープというように、4段階の移動をすることができるようになる。

まずはエスケープをして、







2段階の移動をすれば、相手の後ろに回るぐらい移動するので[illegible]。

また、これを使うことによって、相手の起き上がり[illegible]わせることもできるのでうまく攻撃連携の中に組み込めばおもしろくなる。

[illegible]研究してみてほしい。

クリスマス商戦なんのその

DEAD OR ALIVE

デッドオアアライブ

©TECMO LTD. 1996

今回のシステム特集はデンジャーゾーン。
そして全キャラの対戦攻略だ!!

デンジャーゾーン

受け身のタイミングと受け身の取りにくい技を知ろう。

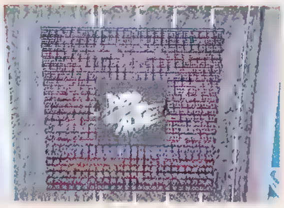
今回はデンジャーゾーンを詳しく取り上げてみよう。内容は軽いおさらいと受け身の成否のシステム。そして、ダメージやデンジャー発生の条件など。

デンジャーゾーンって何？

まずはここから。デンジャーゾーンとは簡単に言えば、そのゾーンでダウンすると爆発する特別なゾーンのこと。ここは、ただ足を踏み入れただけでは何の影響もないことに注目してくれ。

あくまでもデンジャーゾーンでは、ダウンしてから初めてその効果を発揮するのである。その効果とはダメージと浮きの2つ。

なお、ダメージを回避することはできないが、浮きを回避することは可能。その浮きを回避する方法が受け身である。


通常リングの周りを取り囲むのがデンジャーゾーン。

受け身にチャレンジ

デンジャーゾーンでダウンさせられたら必ず受け身にトライすること。これはデンジャー発生を確認してからではぜんぜん遅いので、デンジャーゾーンの近くで発生の危険が少しでもあるなら受け身を取るくらいの気持ちが必要。


デンジャーゾーンっぽいならすでに危険、受け身の用意だ。

また、受け身を取ったからといって、さらにつけ込まれるようなことはないので、デンジャー発生で浮くような状況なら迷わず入力しよう。

で、やり方はⒽ＋Ⓟ＋Ⓚのボタン全部押し。同時押しの認識はアマイので、要はタイミング勝負となる。

そのタイミングは、自分がデンジャーゾーンに接地する15フレーム以内。これは意外と早めでいい。

だが、単純にこの範囲内で入力されていれば良いというだけでなく、この範囲内で2回以上の入力があった場合は即座に無効。デンジャーゾーンでの浮きを回避することはできなくなる。

なお、接地までに16フレーム以上のときに入力されているものは、早過ぎるということで無視。回避の成否には直接関係なくなる。理論上、そのあとにしっかり受け身有効範囲内で入力し直せばデンジャー発生での浮きは回避できるぞ。

また、ダウンからデンジャー発生までの時間は必ずしも15フレーム以上とは限らないので注意。とくに相手の足払いがヒットすると自分はその場で倒れるので非常に受け身が取りにくい。このあたりは慣れるしかないだろう。

あと、15フレーム内にきっちり受け身入力をしておいても、そのあとに相手の打撃技をくらうこともある。空中コンボがこの状況にあたる。このようなときは、受け身の入力は無視され、再びⒽ＋Ⓟ＋Ⓚと入力し直さなければならない。

実際の対戦でもわりとある状況なので、常にこころしておく必要があるぞ。

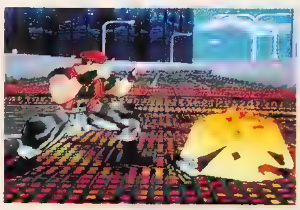

受け身入力後に空中で技をくらうと入力はリセット。



受け身後は親切設計

受け身が成功した後の自分は、必ずリングの中央に向かって横転するようになっている。これは、自分で横転する方向は決められないがありがたいシステムだ。

そして、そのあとは普通の起き上がりの横転と同じように蹴りを出すこともできる。受け身から起き上がり蹴りと入力しなければならないのでかなり忙しいことになるが、相手はデンジャー発生での浮きを期待して近寄ってくるは

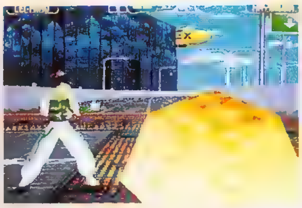

もう一度入力し直さないとデンジャー発生だ。

ずだ。反撃できるときにしておこう。


受け身は必ずリング中央へ向かい横転する。

ダメージは回避できない

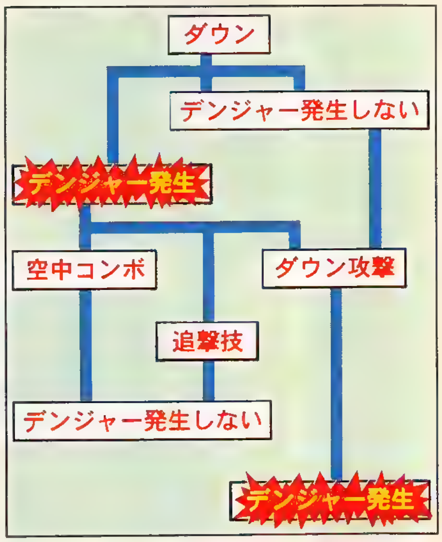
冒頭で触れたようにデンジャーゾーンでの浮きは回避できるが、ダメージを回避することはできない。では、そのダメージとはどれくらいなのだろうか。


受け身が成功してもダメージまでは回避できない。

まず、打撃によるダウンでデンジャー発生した場合のダメージは10。それほど大きなダメージではないものの、絶対に回避できないダメージでもあるので、やっぱりデンジャーゾーンでのダウンは極力避けていきたい。

そして、ダウン攻撃による追加ダメージは5。ダウン攻撃とは高く飛び上がるほうの追い打ちで、地上で行う追撃技ではデンジャー発生しない。

ほかに投げ技とつかみ技による追加ダメージだが、これには公式があって技により追加ダメージが異なる。なお、大きな威力の投げ技はそれなりのダメージが加算されるようなシステムになっているが、決定的な大差がつくほどではない。



投げ技・つかみ技によるデンジャー発生

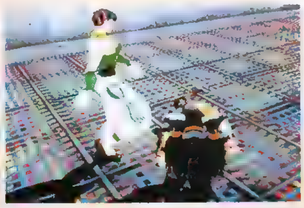
「(投げ技・つかみ技のダメージ)×0.16+4」が追加

例 50ダメージの投げ技の場合…
50×0.16=8
8+4=12のダメージが追加される。
よって威力は、50+12=62

また、投げ技とつかみ技にはデンジャーゾーンでの属性がそれぞれ設定されている。

どのようなものかというと、まず爆発するかどうか。もちろん、爆発する属性を持っていないとデンジャーゾーンでの追加ダメージはなし。たとえデンジャーゾーンに叩き付けたとしても爆発しない。

あとは浮く性質があるかどうか。この属性を持っていると投げ技かつかみ技であってもキャラが地面に着いたときに高く浮くようになっている。


デンジャー属性がない投げ系の技は影響を受けない。


爆発だけするものと受け身を取らないと浮くものもある。

ほとんどは、投げ技の硬直が解けないため追い打ちは不可能だが一部は可能。投げ技のあと、受け身を失敗しているとさらに追い打ちをされるというわけだ。

また、この投げ技とつかみ技によるデンジャー発生は、爆発の属性は持っているが浮く属性は持っていないというのもある。

この場合は、どのような条件でも追加ダメージのみで浮くことはない。まるで、自動的に受け身を取ってくれることになっているようなシステムだ。

デンジャーゾーンでの攻防

相手をデンジャーゾーンに追い込んだり、自分がデンジャーゾーンに足を踏み入れた場合は、意識して闘い方を変えていったほうがいいだろう。

打撃技で相手がダウンするときは、カウンターなどの条件が付くものの大まかに3タイプに分かれる。

ひとつは高く浮くもの。カウンターでさらに高く浮いたりするが、基本的には空中コンボ始動技として使用する。デンジャー発生を目的とした使い方にはいちばん向いていない。

ふたつめは、アッと言う間に相手を接地させる技。足払いや上からたたきつける技がこれに当たる。デンジャーゾーンではこれらの技がいちばん実戦的で、受け身が非常に取りにくい。よって、そこから空中コンボが狙えるので、まさかの大逆転もあり得る。


足払い系は受け身を取るのが困難。

あとはこの中間に属するもの。空中コンボは狙えないが、接地までの時間もそんなに余裕がない。中には横方向へ激しく吹っ飛ぶものもあり、受け身も取りにくいが、本来の狙いは相手をデンジャーゾーンへ追いやる効果が高い技もある。


上から叩きつける技も受け身しにくい。

打撃技以外となると投げの選択もデンジャーゾーン付近では意識したほうがいい。単純に前へ投げるのか後ろへ投げるかを考えながら使うことにしよう。もちろん、デンジャー属性を持つか持たないのかまで使い分ければ完璧である。これはつかみ関節技、オフェンシブホールドでも同じことだ。

デンジャーゾーンを制せ！

以上がデンジャーゾーンに関する知識。まずは、デンジャーゾーン専用の空中コンボを考えるよりは、相手が受け身しにくい技を研究していったほうが、うまくデンジャーゾーンを利用できるだろう。

また、デンジャーゾーンではダウンを細かく奪うことを重視してもいい。全キャラが保有しているわけではないが、⇨Ⓟのヒジ系の技などは受け身もやや取りにくくカウンタで簡単にダウンさせられる。

最後にお詫びと訂正を。ムックで掲載されたデンジャー発生のフローチャートが、ダウン攻撃の差を測っていなかったため間違っていました。本文を読みつつ、あれ?と思った読者もいたと思いますので、この場を借りて訂正させていただきます。申し訳ありませんでした。

受け身のとりにくい攻撃

かすみ	狼牙 ⇨⇨Ⓚ　影疾 ⇩Ⓗ+Ⓚ　天襲脚 ⇙Ⓚ　連地脚 Ⓚ⇩Ⓚ
ジャン・リー	ロースピンキック ⇩Ⓗ+Ⓚ　ソニックロースピンキック Ⓟ⇨Ⓟ⇩Ⓚ　スラストスピンキック ⇖Ⓚ⇙Ⓚ
レイ・ファン	※鉄踝 ⇩⇘Ⓚ
バイマン	ヒールハンマー ⇦Ⓚ　※スライディング ⇩Ⓗ+Ⓚ　※レッグスパイク ⇖Ⓚ
ティナ	ロースピンキック ⇩Ⓗ+Ⓚ　ダブルハンマー ⇦Ⓟ
ハヤブサ	地掃脚 ⇖⇖Ⓚ　地滑り ⇨⇨Ⓚ　※破魔槍蹴り ⇖Ⓚ⇖Ⓚ
ザック	ティー・ソーク・ボン ⇦Ⓟ　※ヘルニードル ⇧OR⇙(Ⓟ)
ゲン・フー	前掃腿 ⇩Ⓗ+Ⓚ　鷹捉把 ⇨⇦Ⓟ

●技の前に※印が付いているのはカウンターヒット
●連係技は最後の技が受け身取りにくい系に当たる



かすみの変則的で素早く多彩な攻撃は、まさに「くノ一」のそれと呼ぶにふさわしいが、どうしても他のキャラと比べて攻撃力といった点では、やはり見劣りがしてしまう…。攻撃力が低い以上は手数で相手を押していくのも当然だが、大ダメージを相手に与えられる空中コンボを主体とした闘い方が勝敗のカギを握っているといってしまっても決して過言ではない。

浮かしを絡める

結論から先にいってしまうと、手っ取り早く相手を浮かせるには各種のよろけ誘発技を含めた中段攻撃をカウンターで相手に当ててやればよい。だからといってこれだけ出していても、そうは簡単に当たってくれないだろうし、浮いてもくれないのは当たり前…。

さて、基本方針が決まった布石を含めた有効な連携を使いつつ浮かせ技を狙っていく。なら実際の組み立てについて距離別に考えていこう。

●近距離戦

基本的には、天刃スタートの連携（二連突き、連月砕など…）で相手を押しつつ地刃、閃光弾といった下、中段の攻撃を織り交ぜて相手のガードに揺さぶりをかけていく。

これぐらいの間合いで無理をして攻撃判定発生が遅い技を出しても技の出かかりを潰されてしまうので、三連突きからの派生はできるだけ使わずに、ここは二連突きまたは天刃から投げと閃光弾の2択を基本に連携で押していこう。


閃光弾カウンターには、裏影狩旋脚で一応追い打ちがかかる。

この際にしつこくしゃがみPなどを出してくる相手には、二連突きからの連月砕あるいはジャンプ中段攻撃である前天虚空斬でカウンターを狙い、逆に上段や中段技で割り込んでくる相手には飛龍脚や昇斬斧といった技でカウンターを狙っていく。これ以外では当然ディフェンシブホールドも使っていけるが、それは相手も同様。同じバリエーションばかりでは相手に攻撃を読まれて受け流されてしまうので、自分なりの連携を考えてバリエーションを増やして使っていくようにしよう。

●中距離戦

相手の連携を地刃で止めたり、逆に自分の連携をガードされた後のこれぐらいの間合いとなれば、多彩な技が生きてくる。主に使っていく浮かし技は昇斬斧、無影刀や閃人脚と相手の上段攻撃を避けつつ攻撃できる中段攻撃の迅槍脚。そして強力な下段攻撃である裏影狩旋脚、影疾などといった豊富な技がそれとなる。

特に影疾はヒットすれば無条件で相手がダウンしてくれる上に、デンジャーゾーンでの受け身が非常に取りづらい。


デンジャーゾーン上であればここから空中コンボがねらえる!

デンジャーゾーン上であれば迷わずに狙っていこう。

また、このくらいの間合いであればちょうどオフェンシブホールドの間合いともなるので、相手の攻撃などを見越して置いておくのも非常に有効といえる。この際に狙っていくのは陽炎。相手の背後に降りた後は初めに相手がデンジャーゾーンを背にしていた時はダッシュから背後投げの翼刈を入れ、逆に自分がデンジャーゾーンを背にしていた場合は、旋・霞蹴りからの裏影狩旋脚が追い打ちとして安定で入ってくれる。


陽炎で相手の後ろに降りたら…、


ダッシュから背後投げの翼刈が安定して入る!!

相手の状態、状況に応じて使い分けていこう。

●遠距離戦

遠距離では連携よりも単体でリーチがあり、判定の強い疾風脚、旋・霞蹴りあるいは天襲脚といった技をメインで使っていき、オフェンシブホールドである狼牙を時折交ぜて使っていくようにする。これ以外としては、前ジャンプからの前天旋空脚、前天旋地脚による中下段2択攻撃もかなり有効な攻撃のひとつ。リスクはあるがうまく使っていけば強力な戦力となってくれる技だ。


旋空脚は出が早くて、リーチも長く非常に使いやすい。

"受け"から"攻め"へ…

かすみのディフェンシブホールドは、立ちの木霊・壱式、弐式がいわゆるダメージタイプのホールドで、相手にダメージを与えた後はお互いフィフティ（若干相手のほうが硬直が長い）。そして下段攻撃に対する下段受けの爪払い、流刃はダメージ自体はないが相手の体勢を大きく崩す硬直タイプとなっている。


立ちの受けは相手にダメージを与えて仕切り直しとなる…。

さて、上中段受けの木霊についてはそこからお互いに仕切り直しになってしまうので忘れてしまってもいいが、下段受けのふたつについてはその後に相手を攻めていくことができる。下段パンチ攻撃に対する爪払いで攻撃を取った場合は安定で昇斬斧、あるいは少し難しいがダッシュからの連月砕が一応ではあるが入る。また、流刃であれば相手の硬直時間中に同じく昇斬斧がヒットして相手は立ちひるみ状態になるので、そこへ浮かし技からの空中コンボを狙っていくこともできる。


下段のキック系を受け流したら…、


すかさず昇斬斧を入力すればはい、この通り!!

足技での揺さぶりが勝負をわけるみたいな

ジャン・リー



担当：長崎奉行

足技主体の攻めであれ

客観的に見ても、ジャン・リーの足技のキレの良さはこのゲームではトップクラスであろう。

リーチ、早さ、威力とも申し分なく、加えて豊富な連係、上、中、下の多彩な揺さぶり、まさに最強の人体兵器である。

もちろん、至近距離では手技も使っていかねばならないし、ホールドボタンだって重要だ。

が、今回は中間距離における、ジャン・リーの対戦戦法、とりわけ、足技主体にした戦法を紹介していこう。

下段を[illegible]

このゲームにおける下段攻撃と言うのは、まっこと油断のならぬものである。ご存じの通り、下段攻撃をホールドボタンで取られた場合、キャラによっては壊滅的なダメージを被る場合もあるからだ。

しかし、だからと言って出し渋っていても始まらないし、何より転倒判定のある下段攻撃はデンジャーゾーンでは受け身が取られにくいという多大なる恩恵がある。かように、いかに有効的に下段を使って行くかが、デドアラ界の今後の課題となるだろう。違うか。

そこで話は戻るが、ジャン・リーの場合、とりあえず押さえておこうってな下段がスラストキック。ダメージは低いものの、ペシペシと連打が効き、スキ皆無なのが強みである。存在自体が牽制技の代表みたいなものなので、転倒判定は持っていないのが残念。

さらに、スラストキックからはスラストミドル、スラストスピンにも派生できるが、主に使うのは下段→下段のスラストスピンのほうとなるだろう。

この2つの連係は、スラストキックからの戦法展開に幅を持たせてくれるが、頻用しているといともあっさり簡単にガードされる0rホールドされちまうので注意。

あと、ジャン・リーの下段を語る上で外せないのがロースピンキックである。出るのは遅いものの、何と言ってもリーチが長いのは強みである。

もちろん、ガードされた後の硬直は長いので、つま先がギリギリ当たるぐらいの間合いで出すのがベストだ。

さらにデンジャーゾーンでは、ロースピンはさらにその存在価値を上げる。前述したように、転倒判定を持っている下段攻撃は、デンジャーゾーンでは受け身がとりにくい。よって、ロースピンキックはデンジャーゾーンでの「浮かせ→空中コンボ」の起動技として は持ってこいである。



スラストはこのぐらいの距離でピシピシやんのガオツ。



ロースピンは頼れる主力。もちろん至近距離では出しちゃ×。

ジャン・リーの課題はリーチの長い足技を駆使して、上・中・下と相手を揺さぶり、こちらの攻撃のパターンを読ませないことにある。ここでは下段をクローズアップしているが、この下段攻撃も、上段、中段をヒットさせていくための布石であると考えとこう。

特に中段と下段をバランス良く使っていくのは重要である。強力な下段も、豊富な中段のサポートあってのことだというのを忘れずに。

ジャンプ攻撃やってるか？

もひとつジャン・リー対戦を語る上で外せないのがジャンプ攻撃である。

特にジャンプキックは出るのが早い、ダメージ痛い、中段判定の3拍子揃った素晴らしい技である。

しかし、ガードされたら死、攻撃判定が出るのは一瞬、Hボタンでかわされやすいと、ややグッタリの3拍子揃った欠点も見受けられるが、対戦で勝ち抜いていく上で、外せない技の一つである。



出るのが早いのは何と言っても強み。

距離をおいての奇襲にはもってこいの技で、しゃがみHばっかり狙ってる輩の頭上から襲い掛かるにはおあつらえ向き。

さらに、ダッシュしながらのジャンプキックは、ドラゴンキックにちょっとフォームが似ているゆえ、相手が反応してしゃがんでくれたら御の字である。逆にパターン（ジャンプキックだと思って立ちガードしたらドラゴンキックだった。うわー）もまた良し。

さらに、ジャンプ攻撃はキックのみならず、ジャンプパンチ、ジャンプスピンキック(ジャンプの着地際にK)と使い分けていくと、さらに効果的。

相手の起き上がりにジャンプキックを重ねるというのも手だが、このゲームは全キャラ共通して起き上がり蹴りの判定が強いので、あっさり潰されることが多い。



ジャンプ着地後Pも、フェイント効果大アリです。

相手の起き上がり蹴りがスカった瞬間に出の早いジャンプキックで飛び掛かるのが、安定した使い道であろう。

とにかく、今までジャンプ攻撃を使ってなかった人は、是非とも対戦に取り入れていってはどーかな。

Hボタンの出番だぜ

まず無難に立ちディフェンシブホールドが成功したとしよう。大抵の人間は、ここでリーチの長いサイドキックなどを出してしまい、こちらのホールド成功後に相手が入力したホールドボタンに捕まって…という悪循環にハマったことがあるだろう。

そこでだ、立ちディフェンシブホールド成功後は下段攻撃（主にロースピンキック）や投げなど、少しトリッキーな攻めに出ることをお薦めする。

投げはかなり冒険だが、相手の立ちオフェンシブを読んでの下段攻撃は成功率が高い。

ジャンプキックでの奇襲も良いが、これはHボタンでヒラリとかわされる可能性が大アリ。

相手がこちらのアクションを先読みしてホールドボタンを押してくれれば、そのモーションを見た上で攻撃に移るが吉。

ガードより ディフェンシブホールド
レイ・ファン



前回の攻略では、よろけ技に重点を置いて攻略してみた。で、今回はつかみ関節技、それもディフェンシブホールド（以下DH）をやっていこう。

DHを最大限に生かす

じつは今回のDHのほうが重要で、レイ・ファンの対戦の中心はこのDHと言っても過言ではない。

さらにやり込めば、ガードをするならDHくらいの気持ちになってくる。とくに、対戦で行き詰まりを感じ始めたら、このDHが良いスパイスとなり、もっと対戦したくなるほど魅力あるシステム。レイ・ファンを自分のキャラに選んだことは絶対に後悔しないはずだ。

決める空中コンボを確立する

レイ・ファンのDHで相手に与えるダメージは0。これは全キャラを通しても彼女だけであるが、性能的には一番高い。その理由は相手との硬直差が最もあるからである。

よって、DHを決めた後の空中コンボはキッチリと確立しておく必要がある。うまく受け流したはいいが、そのままじゃもったいないよね。

ここで紹介しておくコンボはすべて確定で入るもの。入力とタイミングさえミスらなければ絶対にヒットするぞ。



レイ・ファンならディフェンシブホールドを使わなければ意味がないぞ。

●相手の上・中段パンチをDHした場合

入れる技は抱虎帰山（Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ）。相手を反対側へ受け流すがコマンドの関係上意識する必要はない。ある程度なら先行入力が可能だし、タイミングもそんなにシビアじゃないぞ。

そのあとは、そのまま七寸靠（⇦⇨Ⓟ）で2ヒット。ダメージも20+40と安くない。抱虎帰山からの七寸靠を入れるタイミングも難しくないので、ミスりようがないだろう。

このコンボはDHでつかんだときに抱虎帰山が出せるかどうかだけが鍵。一度手に馴染んでしまえば安定すること間違いなしだ。



上・中段のパンチ攻撃なら、抱虎帰山から…、



そのまま七寸靠。地味だが、わりと体力は減らせる。

●相手の上・中段キックをDHした場合

キックをDHした場合はパンチのように反対側へは受け流さず、相手との位置は入れ替わらない。

ここでのコンボは双風貫耳（⇨⇦Ⓟ）→金鶏独立(Ⓟ+Ⓚ)→Ⓟ→七寸靠（⇦⇨Ⓟ）とかなりの大ダメージを期待できる。

先ほどのコンボとは違い、最初の技がコマンドなのでアセればアセるほどミスりやすい。やはり、最初をしっかりと入力するのが大事だ。

そのあとは金鶏独立。別に抱虎帰山でもいいが金鶏独立のほうがダメージが高いので、こちらを狙おう。ごくたま～にスカることがあるがそんなに気にするほどでもない。

仕上げは立ちパンチを1発刻んでから七寸靠。七寸靠の入力は早いとⓅⓅとなってしまうので、間にⒽボタンをはさむか落ち着いて入力すればいい。

このコンボの問題は、パンチをDHしたのかキックをDHしたのかを確認している時間がきびしいこと。

つまり、キックのつもりがパンチの場合に双風貫耳を入力してしまい、反対側なので七寸靠になってしまう。しかも当たらない。

こうならないためにも上・中段のDHはすべて抱虎帰山スタートのコンボにしておくといいだろう。



キックと下段パンチなら双風貫耳が確定で入る。



そこに金鶏独立。これはよろけ回復が不可能。



そして、パンチ1発から七寸靠。マジで減るよ。

●相手の下段攻撃をDHした場合

これはパンチとキックをまとめてあるが、ここでも上・中段と同じようにパンチは後ろ、キックは前に受け流す。

どちらも双風貫耳からのコンボが可能だが、問題は左右の確認になる。

これはもう、ある程度決め打ちでもいいだろう。逆になって七寸靠が出ても下段攻撃であれば当たってくれるので、大きなミスにはならない。

だが、対戦の流れの上では下段攻撃はあまり多くないので、このDHは相手の起き上がり蹴りで使っていくのが賢明と言える。



起き上がりならキックなので双風貫耳。積極的に狙おう。

また、これならば必ず蹴り攻撃なので成功すれば必ず前方向になる。よって、双風貫耳が確実に当てやすくなるというわけだ。

安定の型は？

ここで整理してみると…、

●上・中段のDHは抱虎帰山スタートのコンボ

●下段のDHはパンチかキックと決め打ちして双風貫耳スタートのコンボ

●相手の起き上がり蹴りをDHした場合は双風貫耳スタートのコンボ

がいいだろう。

もちろん、パンチとキックでの左右を確認できるのなら、上・中段のパンチ以外は全部双風貫耳スタートのコンボが可能だぞ。これは自信のあるプレイヤーだけでいいだろう。

双風貫耳スタートのコンボは相手の起き上がり蹴りに決めることから始めよう。

万難を排して関節技狙い！

バイマン



担当：アディオスToshi

バイマンを確実な勝利に導くには『S・アームロック・首極め腕卍→DDT』か『軸足払い→立ちアキレス腱固め→逆片エビ固め』のどちらかの関節技（以下OH）を、高確率で決めていかなければならない。よって、まずはコマンドを確実に。入力ミスだけはしないようにしておこう。

その間合いを知る！

OHの特徴の1つは、投げ技の数倍はある、その間合いの広さ。しかし、その分発生時間が遅く、硬直時間もいっぱしの打撃技なみにある。

ゆえに、出るまでに潰されてしまったり、しゃがみガードでかわされてしまったりするのは仕方ないとしても、届かないですかってしまうのだけは許し難い。

そんなことだけは絶対にないよう、OHの間合いは体で覚えておこう。目安はラウンドスタート時から、1回ダッシュしたぐらいだ。

打撃技で押しつつ！

OHの間合いが分かったら、両者がある程度踏み込むことを考えて、それよりも少し離れた距離をキープして、とりあえず、相手を固めてしまうべく打撃技で押す。

そこで使っていく打撃技はⓅからの派生技と、単発技ではスマッシュとヒールキック。そして下段技のスライディング。

この中で、とりわけ考えて使っていかなければならないのは、Ⓟからの派生技だろう。

多用していくものとしては、やはり安定して連続技になるS・バックナックル、この技はダウンが奪えないので、出した後の攻防も重要。下Ⓟを連携させ、次に2択に持ち込んでもいいし、相手がDHを入力してるようなら投げ技やOHを、思い切って狙ってもいい。

次に多用していきたいのは、S・ボディブロー。同じく連続技になるが、それは無視して、ディレイを重視する。



S・ボディブローはディレイ重視…。



通常ヒットやガードなら2発目を。よろけたら、浮かせろ！

ボディブローが通常ヒット、もしくはガードされたら素直に出し切り、よろけさせることができたら、パームスタンプで浮かし、空中コンボを狙う（後述参照）。その反応に遅れたら2択だ。

残るⓅからの派生技、S・パームスタンプとS・ローリングソバットも、すべからく無理する必要はないが、当てたいなら、これもディレイ。



ディレイを活用。ちなみに、この場合のパームスタンプはヒットしてもろくな空中コンボが望めない。スライディング1発が限界。

空中コンボとデンジャーゾーン

スマッシュを、その距離で使う場合は当然"立ち"で出しカウンター、空中コンボを期待する。入れるコンボとしてはS・バックナックル全発。Dゾーン上ならヒールキックで叩きつけ、ショルダータックル。というように、ヒールキックは、普段の攻防でも主軸となる単発技だが、Dゾーンではその重要性がさらに増す。

スライディング（カウンターのみダウン）もそうで、両技とも受け身をとられづらいのが利点。

また、Dゾーンでは打撃技だけでなく、OH、投げ技の使用頻度も変えていく。



そうでなくても高威力なのに、さらに威力増！

OHは冒頭で説明した2つを、普段は相手の抜けてくる確率のみを考えて使い分ければいいが、Dゾーンではダメージを考えてDDTのほうを多用。投げ技は、ダメージだけなら風車式バックブリーカーか、ビクトル膝十字固めだが、Dゾーンでの威力増＋入力のしやすさを優先して、フロントスープレックスを使っていくといいぞ。

対下Ⓟのディフェンシブホールド

打撃技で押していった際の最大の敵はディフェンシブホールド（以下DH）。特にⓅからの派生技を使っていくと、バイマンは下段に派生するものがないため、格好の的となる。

それを解消するには、ⓅやⓅⓅで止めて下Ⓟ、としたりⓅⓅ→投げ技orOH。もしくは単発の打撃技を連携させていくと良い。

逆に自分が相手の打撃技に対してDHを入力。読み勝った場合（どのDHで受け流したかにもよるが）2・3択考えつつも狙うはOH。

そして、それを特に強烈に相手に迫ることができるのは、対下Ⓟを受け流したDH、カウンターアームロックだ。

相手の背後を取ることができ、しかも与える硬直時間が全キャラ中最長！やりたい放題で、背後OHのスイングスリーパーを狙うのは当然だが、中段技は浮かせ技よりも（基本的に背後は浮かない）、ショルダータックルを狙おう。

また、下Ⓟに対してはほかにも下段OHの後ろ脇固めやジャンプ攻撃などがあるが、このDHを使うのが、要するに最良というわけだ。



対下Ⓟには、下段OHよりもカウンターアームロック。

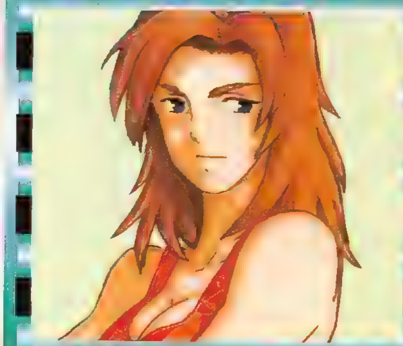


スリーパーとの2択には、ショルダー。要ダッシュ。

その分、対下Ⓚ用のDHは他キャラと違って弱い…。

ディレって浮かせましょう!

ティナ



担当:牛

ティナは女子プロ出身ということもあって、威力の高い投げが豊富に揃っている。

しかし一発決まればデカイとはいえ、対戦で投げに固執してはいい結果を得られないだろう。ここでは打撃技をメインとした攻撃の組み立てと投げの狙いどころについて解説していこう。

打撃連係にディレイをかけてカウンターを狙う

ティナの打撃技は当たりこそ強いが、いかんせんリーチが短め。ゆえに打撃による攻撃を仕掛けるには、ある程度相手に接近する必要がある。

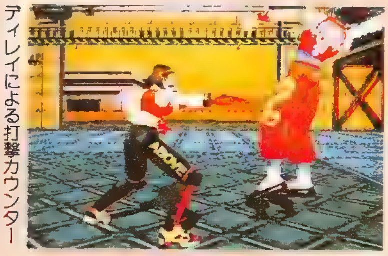
さて打撃で相手に攻め込むなら、アルティメットコンボ(⇨PPK)やダブルアッパー(⇨➡PP)といったすべて中段判定の連係系の技が有効。

アルティメットコンボの1段めであるエルボーは攻撃判定の発生時間が早く、相手の連係攻撃に割り込むために使うことができる。この技はカウンターでヒットさせればダウン、しゃがんだ相手にヒットさせればよろけさせるといった特徴を持っている。

2段目も性質的には1段目と同じ。また1段目がヒットしたなら2段目も連続でヒットする。2段目から3段目は連係攻撃だが、ヒットすれば相手を浮かせることができるぞ。エルボーをリードブローとして繰り出すことが接近戦の基本。1段目がノーマルヒットもしくはガードされた場合は、ディレイ(タイミングを遅らせる)をかけた2段目と投げによる2択攻撃で攻める。

またディレイをかけて繰り出した2段目がガードされた場合は、3段目のジャンピングニーと投げでさらに2択をかけよう。

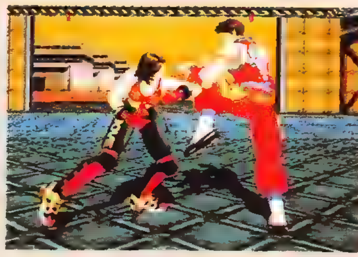
ダブルアッパーはアルティメットコンボよりも少し遠めの間合いで用いる。この技もアルティメットコンボの1・2段目と同様の性質をもっているため、ディレイと投げで2択をかけることができるぞ。



ディレイによる打撃カウンターと……



投げの2択。



攻めの基本は連携技をガードさせた後……

よろけ&カウンター後の空中コンボ

アルティメットコンボやダブルアッパーの1・2段目がしゃがみ状態の相手にヒットしてよろめかせることができたなら、ジャンピングニーにつないで空中コンボを狙う。よろけ中にジャンピングニーがヒットすればカウンター扱いになるので、アルティメットコンボを追い打ちで決めよう。

またジャンピングニーやアルティメットコンボの3段目がカウンターヒットした場合もアルティメットコンボで追い打ちを決める。ちなみにバイマン以外ならジャンピングニー(カウンター)↓P↓アルティメットコンボといった魅せる連続技も可能だ。

ダブルアッパーの2段目がカウンターヒットしたならばマシンガンラッシュで追い打ちをしよう。

デンジャーゾーンで上記の空中コンボを決めた後に相手が受け身を失敗したならば、さらに追い打ち可能。追い打ち技はもちろんアルティメットコンボで決まりだ。

J・O・Sの入力タイミング

ティナは連係攻撃によるディレイと投げの2択か攻めの基本。投げを狙うなら最も威力の高いJ・O・Sを決めたいところ。ここではフライングメイヤーからの派生3段投げであるJ・O・Sの入力タイミングについて解説しよう。

まずフライングメイヤーで投げて、相手が地面に着地したらサーフボードスタイルロックを入力。そしてサーフボードスタイルロックのティナが相手の肩に足を掛けるモーションが見えたときにJ・O・Sを入力しよう。タイミングが完璧に近ければ近いほど、投げ抜けされる確率は低くなるぞ。



フライングメイヤーからの連続投げはここで2段目を入力!



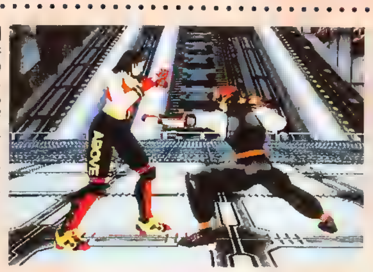
次はこのモーションでJ・O・Sを入力しよう。

しゃがみ投げの狙いどころ

しゃがみ投げを狙う場合はバースボムが有効。この技は威力こそジャパニーズオーシャンボムに劣るが、入力が簡単にうえ、投げが成立しなくても基本技のしゃがみPに化けるという利便性をもっているからである。バースボム失敗しゃがみPが相手にヒットしたら、すかさずエルボーに連係させてフォローしよう。

ではここでバースボムの使いどころについて紹介しよう。

まず相手のしゃがみPがスカったらすぐにバースボムを入力する。たったそれだけ。反応・間合いが正確ならしゃがみPの戻り際を吸い込むことができる。仮に遅かったとしても投げ失敗しゃがみPで相手の連係を潰せるぞ。



相手のしゃがみPをスカしたら……



バースボムで吸い込む。カウンターでウハウハ!

以上がティナの基本的な戦術。あくまで打撃カウンターと投げの2択で押していくように心がけよう。

投げへの布石、それが連係

リュウ・ハヤブサ



担当：KAL

まずは中間距離を維持せよ

ハヤブサのもつ技は、どれも出が遅い。人並みに早い技もあるが、そういった技に限って上段判定だったりする。

中段、もしくは下段でそれなりに早いか、特別な使い道のある、実戦での使用に耐えうる技をさがすと、これがそろって「リーチはそこそこ、出はやや気になるほどに遅い」という技ばかりがあつまる。これらの技を有効に使っていくためには、出の遅さをカバーできるくらい、相手と離れた間合いを維持していく必要がある。幸いなことに出きってしまえば強い、という技が多いので、この「ハヤブサ間合い」で闘えるかどうか勝負の分かれ目、といえるだろう。



ハヤブサは、この中距離を維持するのが重要。

存分にディレイせよ

メインに使っていく技、足刀蹴り→破魔槍蹴りと、空旋刀・破妖薙ぎ蹴りは、どちらも追加入力で次の技が出る、連続入力タイプの打撃技だ。したがって追加入力をしなければ、当然次の技（破魔槍蹴り・破妖薙ぎ蹴り）は出ない。

単純にこの点だけを利用して、1発止めか、続けて次もくるか、という2択をかけてもいいのだが、追加入力のコマンド受け付け時間を最大限まで活用して、1発目から2発目を出す部分で時間差（通称ディレイ）をかけるとさらに強力だ。

このディレイ戦法を使いこなせば、例えば空旋刀で止めて投げにいったり、そう思わせて時間差で破妖薙ぎ蹴りを出してカウンターをとったり、すぐ反撃・割り込みしようとしてくる相手に単純に連続出しして大ダメージをあたえるということが、たやすく実現可能になるのだ。

これに、ガード方向を惑わすための下段技を絡めていけば、相手はホールドすることすらままならなくなる。ハヤブサは下段への攻撃手段（地旋刀、地掃脚、裏影狩旋脚）に恵まれているので、うまく配分して上下に揺さぶっていきたいところだ。


中段技、空旋刀だ。さて、投げにいくかな…？


投げを恐れてしゃがみガードした君が悪い。今回はね…。

すべては投げのため

ディレイをかけたり攻撃を上下に振ったりといった布石は、すべて投げにいきやすくするための下準備だった。しかし打撃→投げといくパターンは、そう何度も使える戦法ではない。

そもそも"読み"要素の強いデドアラでは、確定状況に持ち込まれない限り、投げにいくのはかなりのリスクをともなう。

それでも投げを狙うのは、ハヤブサの投げがそれほどまでに強力であるのと同時に、ハヤブサの場合、打撃技では一度に大ダメージをあたえることが困難であるためだ。

そこで、ホールドを間に挟み、状況を把握しやすくする。これは自分で使うホールドと、相手がこちらの打撃に合わせて出そうとしたホールドの両方を指す。

事前に嫌というほど打撃で押していれば、次に同じ打撃技を出したあと、例えば空旋刀のあとなど、相手がディフェンシブホールドを出す可能性が高いわけだ。

これを見てから投げにいければ、かなり楽に試合をすすめていけるだろう。しかしなかには打撃技をガードしたあと、投げ技を"置いておく"戦法にでる人もいるはずだ。こういう手強い相手には注意してかかろう。

あくまで打撃で反撃してくる相手には、打撃→ディフェンシブホールドという連係と、打撃→オフェンシブホールドという2通りの対策がたてられる。前者は接近戦で、後者は中距離戦で使える。

ディフェンシブホールドが成功したあとは、オフェンシブホールドの幻影でつかみにいく戦法が有効だ。よろめかされたあとは、たいてい出の早い打撃技で割り込もうとしてくるか、ディフェンシブホールドを使ってくるもの。そこを逆手にとって幻影で背後に回り、固有背後投げの落龍衝で一気に体力を奪うのだ。

もちろん、しゃがみPによる反撃に対しては、ハヤブサには対しゃがみ投げという対応策があるということを忘れないように。

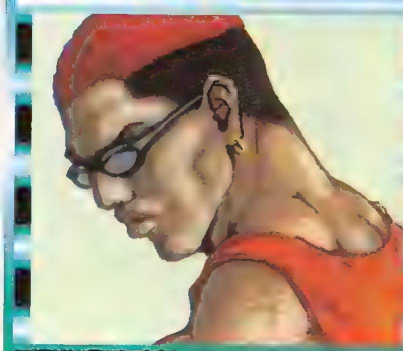

ハヤブサ間合いから空旋刀。


もがくとオフェンシブホールドの的だぜ。


ほーら、半ゲージいただきだ。

ホールドを誘って投げに行け!

ザック



担当:C・LAN

強力な中段でどう切り込むかが課題

ザックは中段の打撃技、多彩な連携に重きが置かれているキャラである。ゆえに至近距離での打撃戦に非常に強い。しかしそれより少し離れると、切り込むのに適した技が意外に少ないことに気づく。というのも、大抵のキャラにある下段固有技がザックにはないからである。

これらの足払い技は発生、硬化の点ではそこまで優れたものではないが、多くの場合中段をすかす性質があり、遠距離から足先を当てるように出すのが効果的なのである。

ザックにある下段技というと基本技のローナックル、ローキック以外ではテッ・ラーンのみであり、これは正直な話ローキックより性能が劣る。もちろん相手も転ばない。

これが何を意味するかというと、ザックの遠距離での選択肢の狭さである。長い中段技もいくつかあるが、いずれにしても立ちガード、あるいは上段のディフェンシブホールドで対処されるため、まずは遠距離からどうやって懐を取るか、ということが課題になってくるのだ。

ホバーを利用したビーストファング二択

リーチが長めの中段技は、

- ●ミドルキック
- ●スピニングヒールキック
- ●スピニングミドルキック

これらがいいだろう。Sヒールキックはリーチがおそらくザックの全技の中でも最も長いが硬化も長い。

一方のSミドルキックはリーチはそこまで長くないが硬化が短くガードされても反撃を受けない。またこの技は判定が下方向にかなり強いため、例の「固有下段技」を潰すのに最も適した技でもある。

他にこの性質を持った技にはティー・ソーク・ボンがある。デンジャーゾーンでも有効な技だが、下段潰し技としても効果大だ。



基本技のミドルキック。意外なまでに長く、そして早い。



スピニングミドルキックは下段潰しに絶好の技。

しかしこれらはいずれもしょせんは中段技。Pからの多彩な連携として下段に派生するものはない。

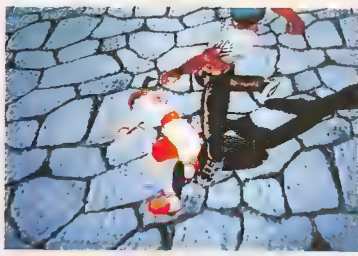
ここで注目してほしいのがしゃがみパンチのローナックルである。ただのしゃがパンと侮るなかれ。リーチはかなり長く、しかも前進する。これは全キャラに共通していえる特徴だが、ただ連打しているだけでもチクチクとうざったいものである。

もちろん読まれればホールドされてしまうが、中段が強力なザックと相対するということは、相手は中段への警戒が大きくなるはずだ。

ザックの固有技にビーストファングという投げ技がある。ダメージは65と最も高く、ダウン攻撃のワイルドヒールが安定して入る。カウンターで決まれば相手の体力を半分近く減らすことができる。



このくらいの距離から…



投げる!ここまでホバーするのだ。



失敗してもローナックルになり、こいつはリスクが小せえ。

要はこの技をやや大雑把に狙っていけばいい。というのもコマンドの関係上、ビーストファングが成立しない場合はホバーからのローナックルに化けてくれるのである。ボタンのタイミングでホバーする距離も調節できるためとても都合がいい。

間合いが離れたら、中段の蹴り技をちらつかせつつ（もちろんディフェンシブホールドも）、ビーストファングも選択肢の一つに組み込もう。

この選択は近距離戦でも有効だ。ローナックルは発生が早いので打撃戦にも強く、また相手がガードやホールドの場合はビーストファングが決まる…とこういう寸法だ。こうして相手を翻弄していけば、主軸となる中段技のティー・ソーク・トロン（ダブルソーク）やアッパー、ティー・カウ・トロンなども当たりやすくなるはずだ。

ディフェンシブホールドからの行動

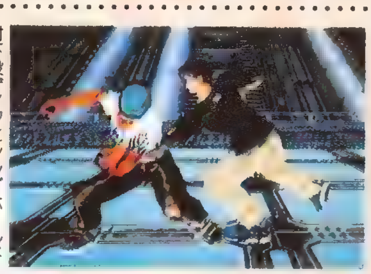
相手の打撃に対する最も有効な手段がホールドである。それがこのゲームと他の3D格闘ゲームの最も違う部分であり、ここでそれを今さら説明してもしょうがない。

ホールド、中でもディフェンシブホールドを使うべき局面は「反応」、「連携予測」などいろいろあるが、ぶっちゃけた話ズバリ「読み」で使う場合が多い。

もし決まったら…問題はその後である。

まずダメージを与えないタイプの対下段のDホールド。取った技によってパンチスルーとキックスルーのどちらかになるが、その後の状態はともに同じである。

ここで安定するのがスピニングヒールキックだ。ミドルキックも一応当たるが、ダメージ面からSヒールキックがベストだろう。ただしこの入力は素早く行うこと。遅れるとガードされてしまう（＝ホールドされる）。そこを読んでビーストファングという選択肢もある。



対下段ディフェンシブホールドの後には…



間髪入れずにスピニングヒールキックだ。安定。

もう一つのエルボーカウンター、ニーカウンターは対上、中段Dホールド。これは少しダメージを与えた後、ほんの少しだけザック側が先に動けるというもの。ここは純粋な読み合いだ。相手がホールドをしてくるなら投げ、打撃に来るならホールドもしくは早い打撃で潰すようにしよう。

つかみは2択への布石さ

ゲンフー



担当：P．鈴木

中段技をばんばん重ねて、DHを誘って投げ、が戦法のゲンフーには、ホールドは攻め始めるためのきっかけとなる攻撃である。常に狙っていく技ではないが、決して軽視はできないぞ。

OHの使いみち

ゲンフーのOHは2つ。1つはDHに成功したときとほぼ同じ状態を作らせる技、圧手（⇨Ⓗ）。そしてもう1つはダメージを与えるダウン技、揪腿だ（⇨⇦Ⓗ）。

この2つの技の使い分け方は、「あと少しで相手を倒せる」というときに揪腿、一気に大ダメージを与えたい場合に使うのが圧手だ。

それでは、まずどのような場面でOHを狙うかを考えよう。

もうシステム紹介の部分で説明があったと思うが、このDorAでは三角関係ができ上がっている。打撃にはホールド、ホールドには投げ、投げには打撃、という具合にだ。

しかしこの三角形には、ガードが含まれていない。他のゲームなら「ガードには投げ」でいいのだが、このDORAではそのセオリーは通用しにくい。ディフェンスよりもオフェンスに重きがおかれているためだ。

そこでやっと出番になるのがOH。OHは相手の攻撃の出かかりをもつかむため、一瞬の迷いが相手にあればつかみを成功させられるのだ。

よってOHを狙うポイントは、

「相手がDHを狙わずにガードを固めてくる瞬間」

となる。そしてゲンフーでこの場面が当てはまるときとは、中段技が2回出せる連携技（虎蹲山など）の1発目を出したあと。2回出せる連携技の2発目をDHで取ることは難しいようなので、ガードしてくるか少し遅れて技を出してくる相手は多い。そこにOHを重ねておけば攻めが成功するわけだ。2発目を出すかOHを狙うかの2択、よく覚えておこう。

ちなみに、妥協してもいい人は↓Pの後などに投げの代わりにOHを狙ってもいいだろう。相手の動きを見てから反応しようとしてくるプレイヤーにはよく効くぞ。

さらに工夫してみると、「ガードされると反撃確定」の技を試合中何度も使っておいて、その後OHという作戦もできる。が、これはOHの能力が高いキャラ向けなので、ゲンフーにはやや向かないか。



中段１発目。ここから、



OHを狙うか、



中段２段目を狙うか。ベーシックな攻めだ。

ホールドを成功させた後は

DH・OHの圧手でつかむことに成功した後の動きについてだが、ここでも考える必要がある。

確実に決めることができる技は、単把（⇨⇨Ⓟ）と虎抱頭（⇩Ⓟ）。虎抱頭の後は前掃腿（⇩Ⓟ+Ⓚ）が決まる。

しかしこれらの技の欠点は、やはりダメージが低いこと。

毎回ホールドを成功させられる人ならば、ダメージを積み重ねることで相手にプレッシャーを与えられるかもしれない。が、つかみ失敗モーション中に投げを決められやすいことを考えると、そうそうホールドを狙うわけにもいかない。

ホールドを成功させた後に小さなダメージしか与えられないようでは、相手が受けるインパクトも小さく、ホールドを気にされずに攻められてしまうことだろう。

ここで心理戦を挑む必要性が出てくる。

ゲンフーがホールドを成功させた後に考えられる行動は、

(A)絶対決まる技
(B)ダメージの高い中段技
(C)投げ
(D)OH

の4つ。そして相手が考えのもとに行動するであろうパターンは、

(ア)絶対決まる技がくると思って失敗を期待してガード
(イ)失敗を期待してガード
(ウ)Bを嫌ってガード・DH
(エ)C・Dを嫌って打撃
(オ)C・Dを嫌ってしゃがむ

の5つになるだろう。

このデータを元にして効率のいい動き方を考えたいところ。そこで私が考えた一例の展開を示しておこう。

(1)Aを2、3回ほど連続で見せて（決めて）おき、相手にガードを思わせておいて次回に狙うは投げ（雲閉日月把）。
(2)圧手をあえて出し、再びホールドした後、打撃であがこうとする相手に対しB。烏牛擺頭なんかがいいだろう。
(3)ホールド成功後相手の動きを見るために様子を見てみる。これを元にして次のホールド後の行動を考えてもいいし、あがこうとして技を空振りした相手に反撃してもいい。
(4)連係を重視して丹鳳朝陽を出してみるのも1つの手。後につなげて攻め続けようという考え方だ。

ここで注意を1つ。相手の性格が「心理戦」ではなく、ただの「2択」だと思っている場合がある。そんな相手に布石をうっても仕方がないので、何も考えずこちらも2択で勝負しよう（相手が人間ならば多少なりともクセ＝スキ、があると思うのだが…）。自分が示した作戦は、相手に心のスキを与えるものだからだ。



ホールドの後は、確実に技を決めるか…、



カウンターで大ダメージを狙うか…、



一気に間合いをつめて投げを狙うか。OHもいい。



イーシア：「キャーッ！」

WARZARD

技を知り攻略を進めてみよう

LV32までの技を一挙公開!! そして魔法やレオ,タバサの攻略も進めていくぞ!!

見せます!!最高LVの技まで

強くなれいPART II

レベルアップで覚える必殺技と最高の称号をお見せしよう。

担当：MVP

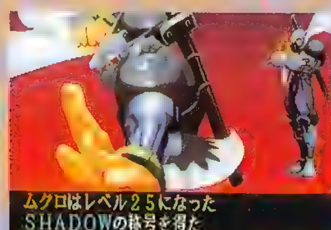
人間というもの、やはり自分の使っているキャラが成長する姿を見るのは楽しいはず。しかも、それがパスワードをとりつつじっくりと腰を据えて成長させたキャラならばなおさらである。

以前にやったものはLv10あたりまでで、これは1コインクリアするぐらいでたいてい覚えられるものばかりである。パスワードをとってプレイしている人は、もうLv10ぐらいになっていると思う。そういう人のためと、これからパスワードをとりながら遊ぼうという人のために、今回は一挙に最高Lvまでの称号と技を紹介しよう。

まずは称号を見てみる

称号はLv10以降は、Lv14、Lv19、Lv25、Lv32、で変化していく。Lv数が4、5、6、7とだんだん変化しにくくなるわけだ。

変化していく称号名も、より自分のキャラを際立たせるものとなっており、その道のエキスパートになっていく過程がよくわかるものになっているのだ。



Lv25!!最強の称号まであと一息だ!!

技の傾向

Lv10以降はだんだん称号と似たように、各キャラである程度の技の傾向が出てくる。

まずレオは武器シリーズがほとんどだからあまり今までと変化はない。

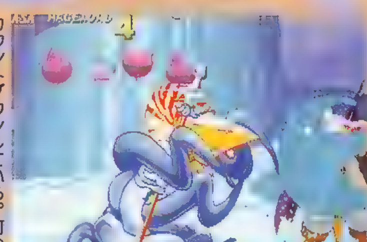
ムクロは主に移動系の技がメインである。次のページの技表を見てもらえばわかると思うが、分身をともなって移動するものや、消えて上空から落ちてくるものなどが新しく覚えるものだ。また、居合斬りのような「閻魔突き」はフィニッシュで決めるとなんと相手の心臓をえぐり取り、そしてそれをにぎりつぶすのだ。これは一見の価値があるぞ。



ムクロの残忍な一面をかいま見た瞬間。非常にヤバそう。

タオはだんだん投げ系の技を多く覚えてくる。CPUは基本的に投げに対してあまり反応をしめしていないので、かなり有効な技を修得していくと言っていいだろう。足が早いので、これらの技も非常に使いやすいはずだ。

タバサは妖精を使ったものやゴーストを使ったものなど、直接的な打撃というよりも、やや間接的な打撃という技を覚えていく。これらの技をうまく組み合わせ、しかもミスティックマジックを使っていけば、一気に大ダメージを与えることが可能だ。なにより見た目が非常にユニークな技ばかりなので是非覚えて使ってもらいたい。



カウントダウンしている。何やら戦略的匂いがプンプンする。

というふうに各キャラの個性がよりはっきりしてくるのである。称号と技、この2つによってキャラクターの魅力がかなりアップするので、より自分のキャラというイメージが強くなる。というわけで皆もレベルアップに励んでほしい。

以前の技を再紹介

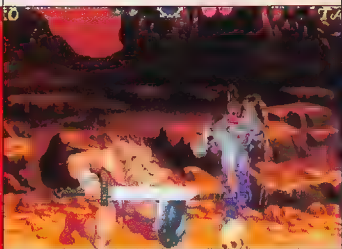
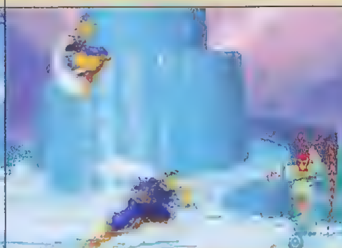
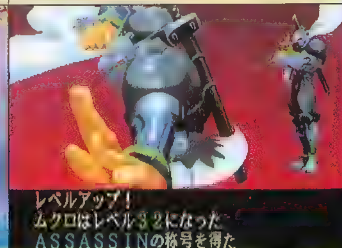
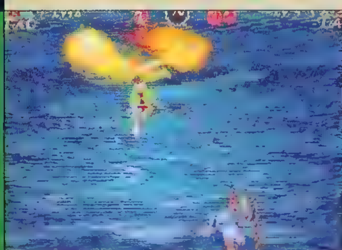
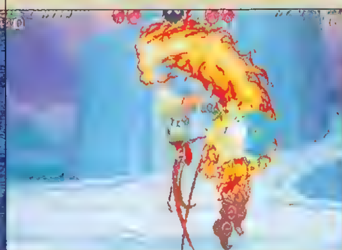
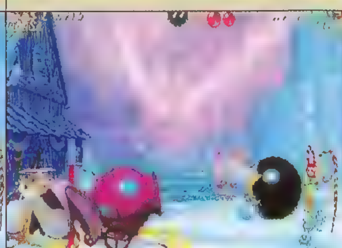
以前の「強くなれい」で紹介したタオの「?」部分に入る技。これは今回Lv14で覚えることができる「超炎龍脚」である。

低いレベルのうちは各キャラ覚えるLvが違って一概に統一性があるとは言い難かったがLv10以降は皆新しい技は称号とともに覚えていくようになるので、非常にわかりやすくなったと言えよう。

では次のページの表で自分のキャラの覚える技を見ていってもらうとしよう。

●称号の変化

	Lv10	Lv14	Lv19	Lv25	Lv32
レオ	REVENGER	VICTOR	WARRIOR	HERO	WARLOAD
ムクロ	STINGER	EXECUTOR	STEALTH	SHADOW	ASSASSIN
タオ	MARTIAN	CHAMPION	IRONFIST	GODFIST	ASURA
タバサ	PHANTASM	SUMMONER	SAGE	ARCHMAGE	MAGELOAD

	Lv14	Lv19	Lv25	Lv32
レオ	 鋼の盾だ。対になる剣はLv10で取得している。	 ダイヤの剣だ。リーチが格段に長くなり非常に強い。	 ダイヤの盾。防御力がドーンとアップしている予感。	 Lv32では何も覚えないが…。
ムクロ	 鳴の闘魔突き。突進して斬る技。当たれば相手は転ぶ。	 蜻蛉。3つの分身を出して突進する。相手は戸惑うに違いない。	 今度は姿を消し上空から獲物を狙う。まさに忍者そのもの。	 ムクロもLv32で何も覚えない。が、しかし…。
タオ	 超炎龍脚。ミスティックブレイクだ。	 孤炎はダッシュしていき、ヒットすれば相手を蹴り上げていく。	 これはダッシュ投げ。	 これも投げ。ただし密着でしか出せないぞ。
タバサ	 今度の妖精は上に行くぞ。	 カノン系必殺技の最後がこれ。でかい鉄球が何ヒットもする。	 おばけを飛ばして相手の回りにまとわりつかせる。	 カウントダウン開始!!ゼロになるとダメージがボコスカと入る。





これ!?

まずは左の写真2点を見てほしい。これは普通にやっていても見ることのできない画面だと思う。

「俺はがんばってLv32まで上げたのに、何でこの技や剣って一度も見たことないんだ!!」と思う人もいるだろう。実はこの2つの写真の技や剣にはちゃんとした出し方がある。うーむ謎解きの要素まであるとはウォーザード恐るべし。

こういった隠し要素は次号で取り扱うのでお楽しみに。

ナゼ出ない？

浮かせと追い打ち

同じに見えるが実は違いが…。
理由が分かれば、後は研究あるのみ!!
担当：伊勢猫

基本となるオーブの性質や効能といったことについては、すでに説明済み。今回の魔学講座では、より効果的にオーブを使用するための予備知識を学んでいくことにしよう。

浮き方の軌道

各モンスターにはそれぞれ魔法に対する耐性と弱点といったものがあるが、これ以外にも攻撃ヒット時に発生する「浮き方の軌道」にも法則性といったものが存在する…。

さて、この浮き方には基本的に2種類があり、各キャラ固有の浮かせ技あるいは対空必殺技で浮かせた場合と、ミスティックマジック（以下、魔法）などを使っての追い打ちによる浮かし直しでは、同じモンスターであっても浮き方が変化する。このため、一見すると同じに見える追い打ちもモンスターによってタイミングが微妙に変化してくる。

まずひとつめの地上から浮かせた場合について説明をすると、単純に浮きが高いモンスターと低いモンスターとに分けることができる。

当然、浮きが高いモンスターのほうが1回目の追い打ちをかけやすくはなるが、その後の浮かし直しについての軌道が低くなるため、低い場合と同じタイミングで追い打ちをしたのでは、2回目以降の追い打ちを狙うのが難しくなる。



浮きが高い場合は早めに追い打ちして、浮かし直しを狙う…。

ふたつめの空中追い打ち後の浮き直しについても、同じようにして高い浮き方と低い浮き方があるが、この場合はどちらかといえば縦方向と横方向に浮き直すといったほうが分かりやすいだろう。

具体的な例を挙げて考えるとすれば、横方向に浮き直すモンスターに対しては、連続して横方向に攻撃判定が発生する風のオーブを使うのがもっとも効率よく多段ヒットしてくれる（レオは例外）。ところが、縦方向に浮き直すモンスターに対しても同じように風のオーブを使って追い打ちをした場合、攻撃判定の切れ目ごとにモンスターが跳ねてしまい、結果としては全体のヒット数自体がかなり減ってしまう…といった感じだ。



浮かし直しが高いキャラには一回の追い打ちで終わらせず…、



雷のオーブなどで再度の追い打ちを狙っていくようにしよう。

ちなみに、魔法単体で相手を浮かせた場合でも浮いた直後に多段ヒットしているため、原則的には空中追い打ちと同じ浮き方をすると考えてもらって問題はない。

刻みが重要

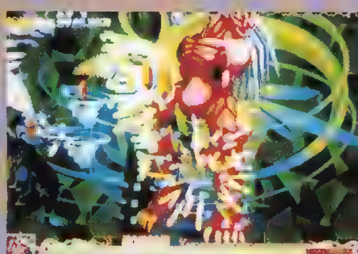
ハウザーや金剛といったスーパーアーマーを常備しているモンスターに対して、ほかのキャラの場合は効率のいい「生」で魔法を使ったのでは、初めの数発にスーパーアーマーが利いているため、あまりコインを出してはくれない。

しかし、工夫次第では他のモンスターと同様に「錬金」可能。要は、この厄介なスーパーアーマー自体を外してしまえばいいのである。

このゲームの場合、スーパーアーマーのダメージ蓄積タイマー（以下タイマー）がX－MENシリーズのそれよりも長く設定されている。したがって、なにも連続ヒットでなくてもタイマーが切れるまでに一定量のダメージを与えて、スーパーアーマーの許容範囲をなくしてしまえば浮かし技～魔法などといった効率の悪いやり方をせずとも、ガードもしないので「生」魔法を直接に狙っていける。



チェーンや跳び込み攻撃でダメージを与えておいてから…、



魔法につないでいけば、補正もかかって減りも少なくなる。

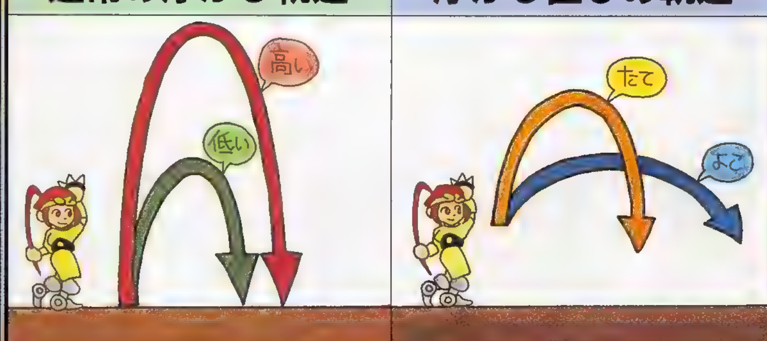
さて、いままでに回数を重ねて説明してきた方法を用いての代表的な追い打ちの仕方を各キャラクター別に次ページに載せておく…。後はこれらを参考にして、自分なりの錬金術研究をより深く、豊かなものとしていただきたい。

モンスター別一覧表

モンスター名	浮かし	浮かし直し
ハウザー	高い	よこ
ルアン	低い	たて
セクメト	高い	よこ
コンゴウ	低い	たて
ヌール	低い	たて
ギギ	低い	よこ

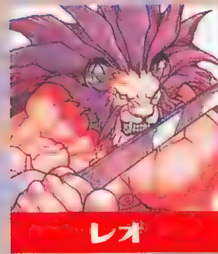
軌道のタイプ

通常の浮かし軌道	浮かし直しの軌道



●一覧表の読み方:高い…赤色の軌道　低い…緑色の軌道　たて…黄色の軌道　よこ…青色の軌道

「浮かせ」とオーブ



風の魔法が使えないのはキビシイですね

レオの魔法は、風の魔法が他のキャラクターに比べてHIT数自体少ないので、魔法でコインを稼ぐのが苦手なキャラクターと言えよう。

なので、基本は雷の魔法を使ってやるのが一番いいと思われる。雷の魔法は出るのも速く、安定してHIT数も稼げるので、安心して使えるぞ。

浮かせるための技は、しゃがみ大パンチか中パンチのかみつき。ここから魔法につなぐのだが、風の魔法を使いたい場合は、浮きの低い敵で、なおかつ画面端に追い込んでの使用をお薦めする。

連続魔法を使うなら、雷〜雷か、風〜雷がいいだろう。


レオは雷で安定?困ったぞ。

だが、風は当たりかたによってはうまく拾えないので、狙わないほうが無難。

メテオは当たればいいのだが、当てること自体がムズいので却下。やはり雷オンリーで行くか、特定の敵で画面端の風を狙うのが通常だ。


風も画面端でフルに当てれば、一応。



蹴り上げて殺る!!編

◆中Ⓚと立ち中Ⓚを当てると相手を浮かせることができ、


中Ⓚで浮かそう。

ここにミスティックオーブで魔法かミスティックブレイクを叩き込もう。ミスティックブレイクの十字は小で出すとかなり浮いている相手にヒットするので魔法を入れた後に再度追い打ちをする場合重宝する。

投げて殺る!!編

投げは受け身のとれない中Ⓟ投げから狙っていこう。

投げた後のスキが全然ないのでそこから魔法がつながるのである。

端で投げるのが一番いい使い方で、画面中央から1度投げたりして端に追いつめよう。端までできたら投げてすぐに魔法を発動する。

投げからの魔法は非常に安定したダメージを与えられ、コインの枚数もかなり多い。というわけで、蹴り上げてからやるよりも投げから追い打ちするのを重視していくといいだろう。


投げから魔法をマスターしてほしい。



やはり猫

タバサはレバーを◆方向に入れて中Ⓚボタンを押すことで、モンスターを浮かすことができる。が、ハウザーと金剛は別だ。

この猫（◆中Ⓚ）でモンスターを浮かすことができたら、魔法、もしくはミスティックブレイクを使ってみよう。猫でモンスターを浮かせることができたら、モンスターの落下に合わせてタイミングよく魔法コマンドを入力することが大切だ。もしオーブを持っていなかった場合は、猫からレヴェリーソードへとつなげよう。ルアンには、猫から小レヴェリーソードを2回連続で当てることが可能だ。


これが◆中Ⓚの猫。

また、魔法は投げからつなげることもできる。タバサの投げは特殊なのでつなげにくさは感じるが、地面についてバウンドしたところに魔法を当てられる。

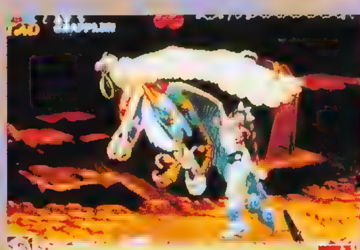

ぶっ刺せ〜。



基本はP投げ、炎龍脚!

タオの基本となる浮かし技はしゃがみ大パンチの2段目（キャンセル可能）であるため、普通の浮かし技からの追い打ちを狙っては、ダメージがかなり高くなってしまう…。

そこで、代用として使っていくのは炎龍脚とPボタン投げ。炎龍脚であれば、浮かし技と同じようにキャラが浮いてくれるし、Pボタン投げであれば投げた後のバウンドと投げ受け身の両方に追い打ちを狙っていくことができる。


キャンセルはかかるが、大攻撃2発分は投げよりも痛い…。

ただし、ハウザー、金剛といったスーパーアーマーを常備しているキャラに関しては、炎龍脚が多段ヒットしてダメージが高くなってしまうので、P投げをメインで使っていくこと…。また、ヌールに関しても炎が弱点となっているので、炎の属性を持つ炎龍脚はできるだけ控えていこう。


炎龍脚が多段ヒットしてしまうため、結果的には逆効果に…。

我が剣に切れぬものなし！一刀両断!!

レオ

レオは直接攻撃の破壊力が高く、魔法攻撃の攻撃力が弱い。そのためレベルアップはしにくいのだが、持ち前のパワーで乗り切って行け！

担当：J★笹岡

基本 レオの浮かせ方

レオは、敵を転ばせる（浮かせる）方法が割と限られている。

その少ない転ばせ方のうち、使えるモノは主に2つに限られる。

ひとつは、相手を中パンチ投げ（かみつき）で掴む方法。

この方法では、どんなに重い敵でも、受け身を取られない限り、確実に転んでくれるという利点がある。


中パンチのかみつきは、敵を転ばせる（浮かせる）上で重要。

しかし、この「投げて転ばせる」場合には、敵が転んだときの宝箱の中身が、**ほとんど食べ物になってしまうという欠点**がある。

なので、この転ばせ方を狙うのは"敵を浮かせて魔法を当てたい場合"に使用すると良い。

また、意図的に食べ物を出して体力を回復するといった利用法もあるが、実践的ではない。

さて、もうひとつの方法は、しゃがみ大パンチで相手を浮かせる方法。

この方法は、外れるとスキが大きく危険なことと、体の大きい敵は1発では転んでくれないことの2つの欠点がある。

だが、大きい敵（具体的にはハウザーと金剛）以外にはバリバリ使える攻撃だし、何より転んだ敵が宝箱から魔法を出してくれる確率が高いので、魔法を入手したい場合には非常に使える方法だ。

さらに、このしゃがみ大パンチから魔法を当てにいく方法も使えるので、レオの基本はしゃがみ大パンチと覚えておこう。



しゃがみ大パンチで転ばせると、魔法が出やすい。重要。

基本 レオの魔法攻撃

レオは、魔法の攻撃力が低く、なおかつ他のキャラで使える魔法である"風の魔法"のHIT数が、他のキャラよりもずいぶんと少ないのが致命的となっていて、魔法のHIT数でコインを稼ぐのが、他キャラよりもやりにくい。

だが、他キャラよりも若干数は劣るものの、魔法でコインを稼ぐことはできるので、対CPUでは、確実に魔法を当てつつも、コイン稼ぎを意識してプレイしたい。

当て方は、前述の投げやしゃがみ大パンチから、雷もしくは風の魔法で追い打ちをかける。

だが、風の魔法は、特定の相手にしか効果的に当てることが難しいので、普段は雷の魔法で安定していくのが正しいだろう。

具体的には、浮かせてもあまり浮かない敵（セクメトやハウザー）を、画面の端に追い詰めた場合など、確実に風が効果的に当てられる状況に敵を追い込んだ場合にのみ、風を当てていくのが良い。

このへんのくわしい当て方については、あとのキャラ別で紹介していくとしよう。

また、一応コインも稼ぐということで見ると、雷の魔法を当てた後には、すばやく次に、雷の魔法を使えば、連続で魔法を当てていくことができる。



浮かせたら当然魔法を当てに行く。重要。



敵を端に追い込んだ場合、風のほうが効率が良い。


雷の魔法から…、


雷の魔法を連続で当ててたくさんコインが出るぞ。

こうすると、威力こそあまりないものの、5000点コインがたっぷり稼げるので、余裕があって魔法が余っていたら狙ってみると面白いだろう。

一応プレイ前に、このぐらいは覚えておこう。1コインクリア（レベル1スタート）を目指そう。

ハウザー

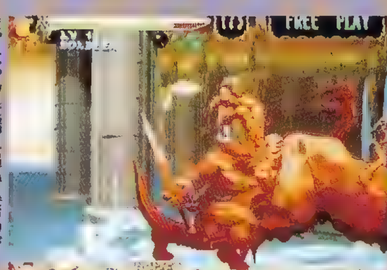
最初の敵はハウザーだ。この敵は1面なのであまり自分から攻撃を仕掛けてくることはないのだが、油断をしているとつかまれてボコボコにされるので注意したい。

初めは、奴の後ろのほうにスーパージャンプ（以下SJ）して、奴の後ろに回り込み、画面の右端に行く。

そこで、奴が近づいてくるのを待って、ある程度奴が近づいたら、SJして奴の真後ろに跳び込もう。

そして、跳び込んだら、ヤツの振り向きざまに、中パンチの掴みで掴む。

で、掴んだら、ヤツは受け身を取るか倒れるかするので、そこを追いかけて、ヤツを画面の端に追い込む。



まずはヤツを端に追い込むのが重要。

追い込んだら、あとは、ヤツの攻撃を、垂直ジャンプでかわしつつ、着地と同時に中パンチで掴もう。



ヤツの起き上がりの攻撃をジャンプしてかわして…、


着地してまた掴む。ヤツが受け身を取るまでやる。

中パンチで掴んだら、あとは、ヤツが受け身を取るのを待って、ヤツが受け身を取ったときの着地に、風の魔法を重ねるようにして当ててやると、いいカンジで当たる。
当たったら、ボタン&レバガチャでHIT数を増やすのも忘れずに。


ヤツが受け身を取ったら…、

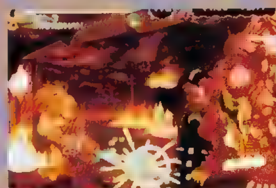

その着地に、風の魔法を重ねてやるとうまい具合に当たる。

これを魔法がなくなるまでやり、なくなったら、あとは大パンチ投げで素早く倒すも良し、ヤツの攻撃を垂直ジャンプでかわしつつ、ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチで倒してもいい。
魔法を当てたら、あとはなるべくくらわないようにして、体力満タンでハウザーを倒せるようにしよう。満タンで倒せば5万点だぞ。

金剛

金剛は、まともにやってもくらうのがオチだし、魔法を使ってもコインの出が悪いので、コイツは魔法回復に専念していくのがいいだろう。
で、コイツを倒す倒しかたは、SJ大パンチ→しゃがみ大パンチの連続技で倒すのが良い。コイツは普通にやるとしゃがみ大パンチ一発では倒れないからだ。
SJしたら、ヤツがどんな攻撃をするか見ながら空中ガードし、ヤツが、こん棒を大きく振り被ってきたら、ヤツがこん棒を地面に空振りしているときに、ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチを当てよう。


SJから、ヤツのこん棒が来たら…


ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチを当てる。

このとき、ヤツにできるだけ近づくように当てないと、しゃがみ大パンチがスカって反撃されるので注意しよう。
で、この方法で転ばせまくり、魔法のオーブを3個入手できればOK。あとは煮るなり焼くなりスキにしよう。
魔法のオーブは、取ったらすぐに風の魔法に切り替えておくこと。次のセクメト戦に備えるためだ。

セクメト

まず始まったら、自分は後ろに下がって、ヤツが近づいてくるを待つ。
で、ヤツがある程度近づいてきたら、SJしてヤツの後ろに回り込んで着地してガードしよう。
するとヤツは、大抵反応して、毒ガスを出してくるので、これをきちんとガードして、ガード後に、しゃがみ大パンチで転ばせる。


ヤツの背後に着地して、毒ガスをガード。


ガードしたら、しゃがみ大パンチで反撃。

これでヤツを画面の端に追い込んだら、転んでいるヤツの起き上がりに近づいて、ヤツの起き上がりに魔法を重ねてると、うまい具合にヤツがくらってくれて、コインがバリバリ出るぞ。
コツは、ヤツが起き上がってからちょっと後に魔法が出るくらいが丁度いい。


ヤツの起き上がりにちょっと遅らせつつ風を使う。

コイツの弱点は風なので、これを持ってきた魔法3発全部使ってやるだけでも十分にダメージを与えられるはずだ。
魔法を使いきったら、あとは同じようにSJからしゃがみ大パンチを当てていって、魔法を回復しながらトドメを刺そう。

ボーナスステージ

ここのボーナスステージは、石像を壊すもの。
ここは、初めはしゃがみ大パンチで石像の両側の部品を壊そう。
壊したら、あとは台の下から、石像に小パンチキャンセル大クロノスラッシュを当て続ける。
台の下からクロノスラッシュを出せば、うまい具合にコインを回収しながら破壊できるのでお得。



台の下からクロノスラッシュでカンペキ。

ヌール

コイツは、スキのない攻撃で悩まされるが、SJからの裏まわりをして、ヤツが何かしらの攻撃を出した後のスキにしゃが大パンチを当てていったり、裏まわりから直接投げたりして、なんとかしてヤツを転ばせよう。
で、ヤツを転ばせたら、ヤツの起き上がりにしゃがみ大パンチ、もしくはクロノスラッシュを重ねていく。
上手くやれば、ヤツは転び～転びになっていいのだが、たまに反撃をくらうのはいたしかたないだろう。
しゃがみ大パンチを当てた後には、あれば魔法（雷）を当てたい。
したがって、魔法のあるときはしゃがみ大パンチを狙っていき、魔法がつきたら、クロノスラッシュを重ねていく方針が一番いいと思われる。

ルアン

さて、今回やる最後はこのルアンだ。
コイツは、基本的に待って闘い、ヤツがスキのある攻撃を出してきたら、それをガードしてからしゃがみ大パンチで反撃していくのが一番確実だ。


ヤツの攻撃を待って、ガードしてからしゃがみ大パンチが確実。

余裕があれば、しゃがみ大パンチを当てた後に雷の魔法を当てていきたいが、実はこのあとの敵、ギギと対戦するのに、魔法を2つくらいは持っていたいというのもあるので、魔法に余裕があったら使っていく程度にしておこう。
なお、ヤツが火の鳥や羽の攻撃をしてきたら、アルティメットガードしていくのも慣れてないとできないので練習しておこう。
ちょっと急ぎ足になったが、ここまで体力一本半くらい余らしてクリアできればOKだろう。

天才的ネコ使い

タバサ

ネコ、ソード、精霊の力を借りてミスティックマジックを決めましょう。

担当：ギィ

始める前におぼえておくこと

CPU戦でまず必要なのは、相手を転ばせること。ダウンさせることで宝箱を出させ、オーブを手に入れるためと、起き上がりをパターンにはめることができるためだ。

タバサの場合、転ばせられる技は、Lv1の時点では、

・レバー◆中K（浮かせ技）
・レヴェリーソード
・投げ

の3つ。もちろんミスティックブレイクでもダウンは奪える。

ただし、投げでダウンさせた場合、オーブの出現率が非常に低いので、レバー◆中K（以下「中ネコ」と略）または小レヴェリーソードを主に使っていこう。

もちろん、スーパーアーマー能力も持つ金剛、ハウザーはこの2つの技でダウンさせることはできないのでそれぞれのパターンを参照してほしい。

ヌール

1人目にしては元気なヌール。まずはじめにスタートボタンを4回押してオーブを風にしておこう。

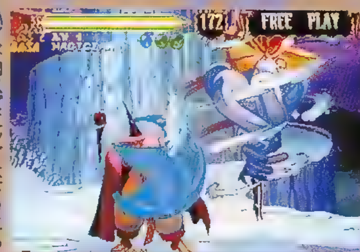
近付くのにはスーパージャンプを使い、相手の後ろに回り込む。こちらのジャンプに反応してライトニングマスト（電撃バリア）やベノムファネル（対空墨吐き攻撃）を使ってくることがあるので、このときは空中ガードしよう。

着地したらすぐさま近付き、中ネコ、またはレヴェリーソード。後は起き上がりに中ネコを重ねるだけでダウンさせ続けることができる。また、より多くのダメージを与えたいのなら中ネコで浮かせたところへ、レヴェリーソードで追い打ちできるぞ。



起き上がりに中ネコを重ねるだけ。早めでOK。

ただし画面端近くでは起き上がりにハイドロスピニング（回転上昇攻撃）で相打ちを取られやすいので再び仕切りなおしてもいい。



ハイドロスピニングは下りにも判定あり。しっかりとガードしてから中ネコまたはレヴェリーで転ばせよう。

稼ぐには、ダウン後一瞬歩いて前ダッシュで倒れているヌールを跳び越し、すぐに風のミスティックマジック、というのがおすすめ。効率よくヒットさせることができる。ミスティックマジックは早めに、発動モーションを当てないように重ねていこう。


転ばせたら近くからダッシュで跳び越え、


発動モーションを当てないように、すぐに風の魔法。これなら成功。


大金貨の雨、1面で25万はいける。でも実は…。

ヌールは宝箱（オーブ）を出しやすいので、オーブをある程度残しておきたい。

ルアン

ガードクラックされやすいタバサは、この辺りからアルティメットガードが必須になってくる。よく使ってくる足ジャンプ→足アッパーのコンビネーションや、針翔獄羽（羽飛ばし）忌炎天鳳（火の鳥）などは一回でガードクラックされてしまい、それ以降の攻撃をくらってしまうので、これらの攻撃は確実にアルティメットガードだ。

足系、翼系の攻撃をガード後、すぐに小レヴェリーソードが当たる。また、翼裂呪爪、獲烈堕降もガード後、隙だらけなので中ネコ、またはレヴェリーソードでダウンを奪おう。中ネコで浮かせた後は、レヴェリーソード×2の追い打ちが可能だ。


ルアンは軽く、浮きすぎるので若干引きつけてから雷、


さらに雷でもう1～2回拾う。

稼ぐ場合は、中ネコで浮かせて雷のミスティックマジック×3がおすすめ。ヒットにばらつきはあるが、浮かせ過ぎてしまうよりはいい。

今のところルアンはあまり効率よく稼ぐことはできないうえ、次は大きな稼ぎ場所セクメト。必ず風のオーブを3つそろえてルアンを倒そう。

セクメト

とにかく一回転ばせるまでが勝負。基本的にはヌールと同じように、スーパージャンプで裏に回り、レヴェリーソードでダウンさせよう。やはり反応して悪魔の吐息（毒ガス吐き）や冥府の鉄槌（ボディプレス）などを出されたら空中ガードする。

セクメトの攻撃で最も注意したいのは噛みつきとひっかき。一見大したことなさそうだが非常にダメージが高く、技と技の間に割り込むこともできない。素直にガードか、アルティメットガードからのカウンターで押し返そう。


見た目に反してやたらと減る。無理は禁物だ。

一度転ばせたら、起き上がりにレヴェリーソードだけで完全にはまってくれる。

1～2回レヴェリーを当てれば画面端に追い込むことが


必ず画面端で、やはり発動モーションを当てないように早めに重ねれば、


いい感じ。ダメージは高いが効率いいぞ。

できるので、起き上がりに早めに、やはり発動モーションを当てないように風のミスティックマジックを重ねる。これで5000点コインの大洪水だ。
後はすぐさまバックダッシュでコインを回収、素早く前ダッシュで再び風のミスティックマジックをオーブが続く限り繰り返そう。
ただしセクメトの残体力が一定以下になると(写真参照)起き上がる時に中央のライオンの頭部が壊れるが、この演出時は完全に無敵。ミスティックマジックを重ねてしまっていると大損なので注意しよう。このときは演出が終わるのを見計らってレヴェリーソードを重ね、ダウンさせよう。
稼ぐ場合でもこのパターンが今のところベスト。セクメトは風が弱点だがそれでも他の魔法より効率はいい。
また、次のステージはセクメト以上に稼げるハウザーなので、ここでの稼ぎを多少犠牲にしても風のオーブを3つそろえておこう。


だいたいこの体力で頭部が壊れる。この後「裁きの光」を使ってくるようになるぞ。

BONUS GAME

石像を壊すボーナスステージ。タバサははっきり言って楽。
まずは近づき、ノーマルの垂直ジャンプの頂点付近で中キック→着地で立ち中キックを繰り返す。左側が壊れたらコインを回収、すぐにスーパージャンプで石像を跳び越し、右側も同様に破壊。
中央だけになったら小レヴェリーソードを連発する。
そして中央の黄金の棺が見えてきたら、後は立ち中キック連打で破壊、コインを回収して残タイム約16秒でパーフェクトだ。


4～5発当たるジャンプ中キック。あっという間に壊せる。


ここまで壊したらレヴェリーから中Kに切り替えよう。

ハウザー

まず困るのがハウザーのスーパーアーマー能力。はじめから修得している技では、投げでしかダウンを奪うことはできない。
ここで役に立つのがLV6で覚えるグラースカノン。大砲部分と精霊は連続ヒットさせればダウンさせることができるのだ。
画面端で待ち、ヴォルカノブレス（火柱の出る火球）以外の技を出してきたらスーパージャンプで跳び越し、背後からグラースカノンでダウンさせつつ画面端に追い込むことができる。
ちなみにこの時点で69万点以上あり、LV10以上になっていれば、より出るのが早く、隙も少ないフィアンマカノンが使えるのでより楽に転ばせることができるぞ。


攻撃をスーパージャンプで跳び越え、


フィアンマ&グラースカノンでダウン。多少離れていてもOK。


ダッシュで接近起き上がりに立ち小Kキャンセル、


風のミスティックマジック。ハウザーいいやつ。

こうしてダウンさせたらダッシュで密着し、ヌール、セクメトとは逆に、起き上がったところへ、立ち小キックを当て、キャンセル風のミスティックマジックだ。
起き上がりに重ねない理由は3つ、
1：ハウザーはガードしないし技の出も遅い。
2：風部分だけを当ててしまうと浮きすぎてしまい、効率よくヒットしない。
3：マグニチュードアサルトに魔法を無駄使いしないため。
マグニチュードアサルトとは赤く光った発狂状態のこと。
この状態ではダウンさせることもできなければ、コインも出ない。おまけに投げることすらできない。ガード&アルティメットガードに徹して、怒りが収まるのを待とう。
この後はコインを出さないことで有名なタヌマ殿。オーブを使い切ってしまってもかまわないぞ。

金剛

オーブをつぎ込んでもほとんどコインを出さない金剛は、オーブ回収重視でさくっとやってしまおう。
やはりこいつも技が大振りなので、スーパージャンプ跳び越しで入るのがいい。
そしてこいつもスーパーアーマー能力を持っているが、ハウザーの物に比べると劣っていて、立ち小キックキャンセル小レヴェリーソードでダウンさせることができる。
後はひたすら起き上がりに立ち小キックを重ね、キャンセル小レヴェリーソードと繰り返すだけでOK。
赤熱化したらやはりダウンさせることはできなくなるが、投げればすぐに解除できるので赤熱化のモーションが終わったところを投げてしまおう。
やはりここでも次のギギのために風のオーブを3つそろえておくこと。
多少運も絡むがこの時点で100万～110万はいける。
セクメト、ハウザーと風のミスティックマジックで稼げる相手が続くのでオーブの数が足りなくなりがちなためうまく調整していこう。


こいつのスーパーアーマーは立ち小Kキャンセル、


レヴェリーでOK。千両箱は忘れずに回収しよう。



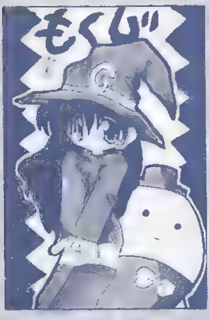
KONAMI
ここはゲームミュージックの発信基地!
大ヒット中! シューティングゲーム&恋愛シミュレーションゲームのオリジナル・ゲーム・サントラが同時発売!
じっきょう
実況おしゃべりパロディウス™
forever with me
フォーエバー・ウィズ・ミー
12.21 ON SALE
CD:KICA-7730 ¥2,200(税込)
大人気の「パロディウス」シリーズから飛び出した「実況おしゃべりパロディウス」は聴いても楽しいぞ!!
オリジナル・ゲーム・サントラ
話題のシューティング・ゲーム「実況おしゃべりパロディウス」オリジナル・ゲーム・サントラ(PS版)は
ボリュームたっぷりでお求めやすい価格も魅力。
今回は新しい試みマルチレコーディングによる豪華サウンドで、パロディウスのテイストをそのままに、
オリジナル曲はもちろん、絶対聴いたことのあるあんな曲やこんな曲のアレンジがいっぱい!
ゲームサントラの常識を越える高音質で、常識を覆します。
金月真美が歌うゲーム挿入歌「ときめき人の踊り〜夢色の毎日〜」も収録。
全47曲収録
金月真美のボーカル曲を含むオリジナル・ゲーム・サントラ
ときめきメモリアル™
forever with you
ORIGINAL GAME SOUNDTRACK 2
三年間の思い出、つめ込んで・・・
SS版「ときめきメモリアル〜forever with you〜」より、オリジナル・ゲーム・サントラ170曲を収録。ボーナストラックとして、藤崎詩織の新曲「せつなさのかけらたち」、ときメモのゲーム出演女の子キャラ全員で歌う「♡(ハート)のスタートライン」を収録。
ボーカル曲(ボーナストラック)
① せつなさのかけらたち(歌:藤崎詩織)
② ♡(ハート)のスタートライン〜with you〜(歌:ときめきオールスターズ)
全3枚組172曲収録
描き下ろしオールカラーイラスト集16pと、開発者インタビュー掲載のブックレット12p付き。
初回限定ピクチャーCD。
12.21 ON SALE
音楽:コナミ矩形波倶楽部 CD:KICA-7734〜36 3枚組¥4,400(税込)
KONAMI
制作・発売元:コナミ株式会社 ©1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. 販売元:KING RECORDS
〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

CONTENTS | GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・NO.187
1.15 15 JANUARY 1997

マルゲ屋で寒い冬を吹き飛ばそう!

●12月21日のマルゲ屋仙台店オープンまで残りわずかとなりました。まだか、まだかと首を長~くして待っていた方、またそうでない方も、オープン当日はゲーム大会やイベントで大いに盛り上がりましょう。みんな来てねーっ！

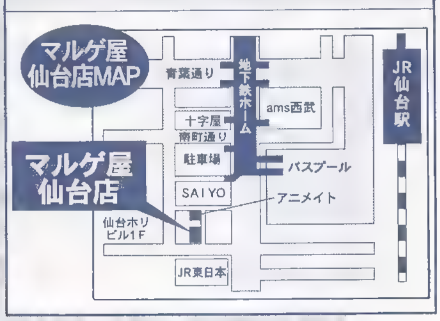


今月のムーちゃん
(新潟県 P.N.らいむりんさん)

掲載広告ご案内

●12月22日オープンだ!!

〒980 宮城県仙台市
青葉区中央4－9－13
仙台ホリビル1F
TEL 022－712－4787



GET THE SCOOP'97

一心不乱!攻略純情物語

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

表紙：「鉄拳3」ナムコ イラストby藤原ひさし／表紙写真「ウォーガード」

X-MENはくじけない



能力評価&キャラ別攻略で
マクロからミクロまで

ベストパートナーを探せ
キャラ別能力評価表

お互いに短所を補い、長所を伸ばしてこそのタッグバトルだ。

担当：ペケストチーム御一行　冒頭文責：もなみ～　ぴぐり

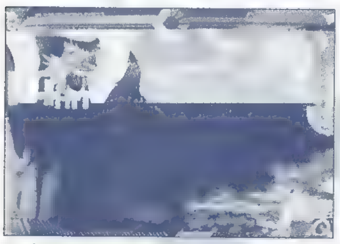
代わりと言っちゃあなんですが…

X-MENVSストリートファイターは2対2のチームバトルである以上、従来の形式にのっとったダイヤグラムは作成が困難なりと、我々ゲーメスト編集部員は意見の一致をみるにいたった。

もちろん、17キャラの中からふたりを選んでチームをつくり（チーム構成のしかたは136通り）、136×136マスのダイヤグラムを作り上げるのも辞さぬ覚悟ではあるが（ごめん、ウソです）、さすがに読者諸氏もそんなことは望んでいないだろうということで、ダイヤグラムに代わるものということで、チーム構成するときのある種の指標となるようなものを創ってみることにした。

それが今回の項目別能力評価表というわけだ。

各キャラクターについて6種類の項目ごとに能力を数値化してあるので、パートナーを選ぶなり、自キャラの能力を見て一喜一憂するなり、各々で活用してほしい。



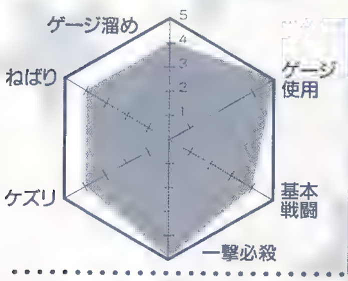
一度の事故でいつでも死ねる対セイバートゥース。

レーダーグラフの見方について

まずは今回の目玉であるレーダーグラフの項目に関して説明しておこう。

この能力評価は基本的にはチームバトルで闘うことを前提にしたものとなっている。

●ゲージ溜め能力（固め能力）
X-MENVS～では、チェーンによる固めで、ゲージが溜まりやすいので、ほぼ同等のものとしてまとめてある。



サイクロップス

ゲージ溜め能力(固め能力)	4
ゲージ使用能力	5(S)
基本戦闘力	4
一撃必殺能力	5(S)
ケズリ能力	4
ねばり度	4

中にはストームの飛行中の大P連打のような特殊な溜め方もあるが、それらも含んで考えてある。

●ゲージ使用能力
ゲージを使ってなにかをするのが有効かどうかということ。ハイパーコンボの性能のほか、ヴァリアブルカウンターの性能なども含む。

●基本戦闘力
1対1、かつゲージのことも考えないで闘ったときの戦闘能力のこと。格闘の原点に立ち返った能力ともいえる。

もちろん攻撃力だけでなく、防御力なども含めた総合力で考えてある。

●一撃必殺能力
単純に一発の攻撃力（ハイパーコンボなど）がデカいとか、くらったらいつでも死ねるすげえ連続技を持っているといったものがここに反映される。

●削り能力
名称そのもの。通常の必殺技に加えてハイパーコンボの削り量も加味してある。

●粘り度
相手の攻撃をかわして時間稼ぎをする能力。おもに傷ついたパートナーの体力を回復してあげるのが目的。

いざチームメイキング

では実際に能力評価表を利用してキャラ選択&チームメイキングを行うとしよう。

もちろん、チームメンバーは自分の好きなキャラをふたりチョイスして決めるのが、本来あるべき姿。

そんなキミは自分のチームの優れた点、弱い点をしっかりと把握しておこう。

とは言っても、ひとり猛烈に気にいってるヤツはいるけど、あとは似たり寄ったりだよな～、とか、そろそろパートナーを変えてみたいなと思っているプレイヤーも少なからずいると思うので、そんなアナタがたは、パートナーを選ぶときの参考にしてもらいたい。ついでにチーム名も考えたりすると盛り上がるかもね。

ここでは、とりあえず幾つかチーム例を挙げてみて、ケーススタディの形で、説明していこう。

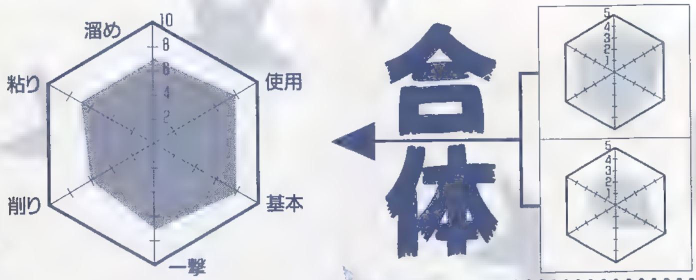


X-MENリーダー&サブリーダーコンビ対お馴染みリュウケンチーム。

サイクロップス&リュウ

サイクロップス（以下リーダー）は各能力が平均的に高いので、特にチームメイトを選ばない。強いてあげるならリーダーの足を引っ張らないような基本戦闘力の高いキャラか、メガオプティックブラストが高性能なので、ゲージを溜めてくれるキャラがいいだろう。

今回のチームの由来はオープニングデモの友情合体から。チーム名は「ビーム連合B-MAX」みたいなのでどうでしょう?ダメ?



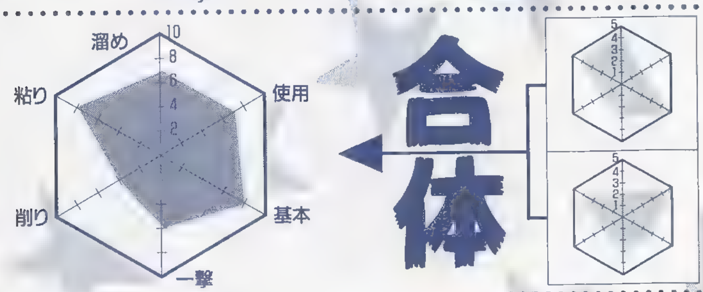
ガンビット&ケン

ガンビットはゲージ溜め能力が高く、ゲージ使用能力が低い。

ケンのほうは逆にゲージ溜め能力が低く、使用能力が高い。

ガンビットは溜めたゲージの使いみちがなく、ケンのほうは使える割にはなかなか自分では溜められない。個人レベルで見ると非常にもどかしい状況だが、そのふたりが手を組めば、ガンビットが溜めてケンが使うという理想的な構造ができあがる。

一撃必殺と削り能力はこのさい目をつぶっても構わないだろう。

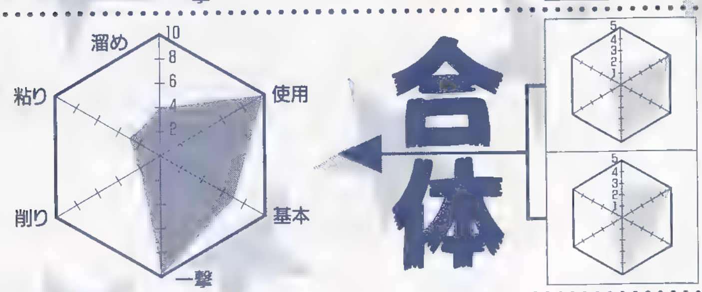


ジャガーノート&ザンギエフ

ジャガーノート、ザンギエフともにハイパーコンボが強力なのでゲージを使いたいキャラなのだが、ふたりそろって溜め能力が低い。合体レーダーグラフを見ても分かるように非常にデコボコでバランスの悪さが一目で見て取れる。

しかし破壊力の面では最高値を誇っているので、一瞬のスキをつけばアッという間に勝利をものにすることができるというのも、このチームの魅力だ。

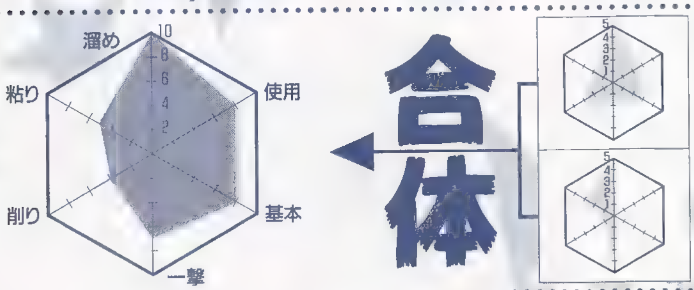
やはり、それぞれの世界を代表する鈍重キャラ同士だけに、彼らは相容れない運命なのか。



ウルヴァリン&セイバートゥース

原作のコミックスを読みあさってる人は思わずにやりとするチーム、名付けて「チームウェポンX」。両者とも原作中でウェポンX計画と呼ばれるものに巻き込まれ、体内にアダマンチウムの爪を埋め込まれているのだが、詳しい話は省略。

こだわりのチームと言える構成だが、チーム単位で見た場合、セイバートゥースの戦闘力に期待する部分が大きいようだ。ふたりで協力しつつゲージを溜め、セイバートゥースが一瞬のスキにエリアルからのハイパーコンボでカタをつけるのが理想か。



あくまで参考程度にね

といったような感じで、自分でキャラクターを選んでみて、そのチームの能力を検討するとおもしろいんじゃないかな。

もちろんこの能力評価だけでキャラクターのすべての能力や勝敗への寄与が決まるわけではないし、各人の好みの問題もあるから、最終的に自分が納得するチームが組めればいっこうに問題はないだろう。

なにも書き込んでいない状態の能力表（チーム用）を付けておくので、さきほどの例を参考にして、自分で拡大コピーするなりして活用してもらいたい。

ちなみに項目ごとに数値の一番高いチームは…。

●ゲージ溜め
ウルヴァリン、ガンビット、ナッシュ、セイバートゥースからふたりを選択。

●ゲージ使用
サイクロップス、ケン、春麗、ダルシム、セイバートゥース、ザンギエフ、ジャガーノート、マグニートーの中からふたり。

●基本戦闘力
ガンビット+セイバートゥース組。

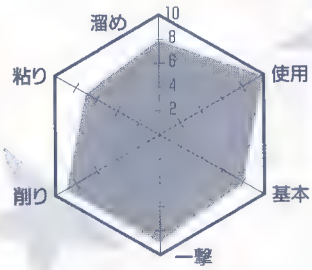
●一撃必殺
サイクロップス、セイバートゥース、ザンギエフ、ジャガーノートからふたり。

●削り
サイクロップス+マグニートー組。

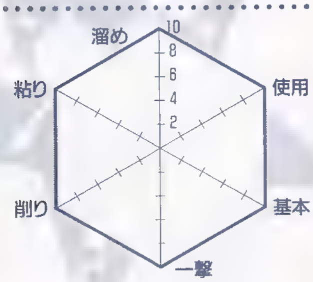
●粘り
サイクロップス、ストーム、ケン、ガンビット、ナッシュからふたり。

●合計数値
サイクロップス+マグニートー組。
上から順に8・10・8・9・9・7と恐ろしい点数を弾き出した。数値の上では最強のチームだ。もちろん使いこなすのが難しいとかで、そうそううまくはいかないだろうけどネ。

暫定王者チーム



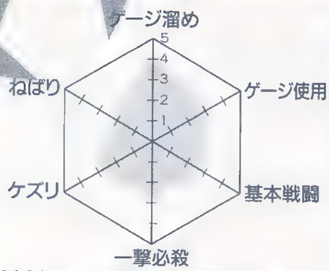
ゲージ溜め能力(固め能力)	
ゲージ使用能力	
基本戦闘力	
一撃必殺能力	
ケズリ能力	
ねばり度	



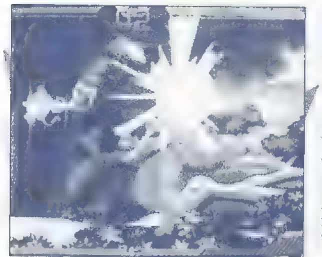
X-MEN VS. ストリートファイター キャラクター能力評価

●ゲージ溜め能力
ゲージの溜めやすさ。
●ゲージ使用能力
ゲージを使用した攻撃が強力であるか。ゲージの使いみちが多いか。
●基本戦闘能力
普通に闘った場合の評価。
●一撃必殺力
一撃で大ダメージを与える、相手にプレッシャーを与えることができるか。
●ケズリ力
ケズリ量の多さ。
●ねばり度
相手の攻撃をかわして、時間稼ぎをする能力。パートナーの回復が目的。

豪鬼

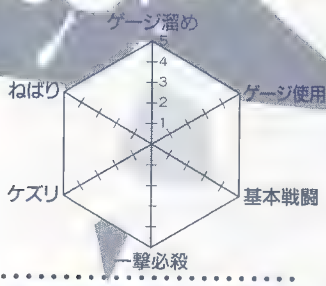


ゲージ溜め能力(固め能力)	4
ゲージ使用能力	3
基本戦闘力	3
一撃必殺能力	3
ケズリ能力	3
ねばり度	2

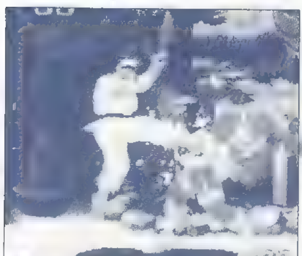


豪鬼は空中から斬空波動、竜巻、空刃脚といった必殺技で攻めていくのが基本戦法。このおかげでゲージは溜めやすい部類に入る。しかしリーチ的に地上から接近する手段がなく、結局空中戦を封じられてしまうと大変きつい。
斬空がありながらも「ねばり度」が低いのは、あまりにも柔らかすぎる防御力のせい。ハイパーコンボにしても滅殺豪昇龍以外は実戦に向かない。

リュウ

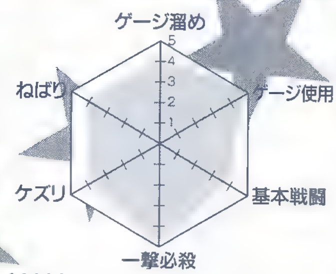


ゲージ溜め能力(固め能力)	3
ゲージ使用能力	3
基本戦闘力	4
一撃必殺能力	2
ケズリ能力	2
ねばり度	3



ゲージを溜める能力もあり、基本戦闘力もなかなかある。なかでも、旋風脚を使ってゴリ押しできるようになったのが大きい。この旋風脚からエリアルを狙うこともできるし、地上で真空波動拳を使った連続技に持ち込むことも可能なキャラ。地上戦、空中戦と、まんべんなく闘っていくことのできるキャラだ。ケズリ、一撃必殺能力以外は、ほとんど欠点などとは見つからない。

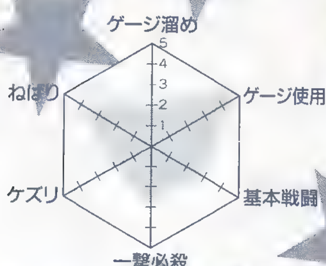
サイクロップス



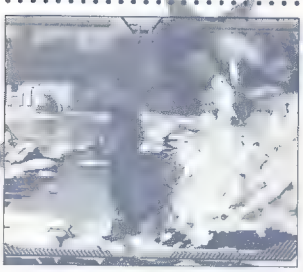
ゲージ溜め能力(固め能力)	4
ゲージ使用能力	5(S)
基本戦闘力	4
一撃必殺能力	5(S)
ケズリ能力	4
ねばり度	4

なんといってもゲージを使用した技がすべて強力なのが強み。どれに回してても無駄にはならない。特にハイパーコンボの性能は目に余る強さだ。
基本攻撃力も高く、対空性能、飛び道具性能もいい。ただし接近手段に乏しく、中距離で気軽に出せる技がない（どれも反撃を受けてしまう）。したがって一度近づいたあと相手を逃さずたたみかけることができないと、ただの遠距離用砲台になってしまう。主戦力とするかビーム砲台とするか、このへんを判断材料にするといい。上限の高い、ある一線を越えるのが難しいキャラだ。使いこなす自信があれば溜め役＆主戦力に、溜めてくれる相棒がいれば放出役にと万能ぶりを発揮。確実に役立ってくれるだろう。

ケン

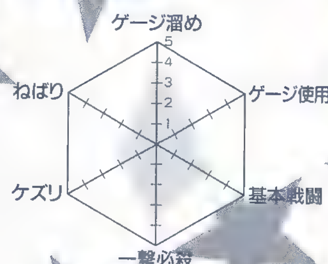


ゲージ溜め能力(固め能力)	2
ゲージ使用能力	5
基本戦闘力	3
一撃必殺能力	3
ケズリ能力	2
ねばり度	4



同系列キャラのリュウ・豪鬼に比べると固め能力が低いため、必然的にゲージ溜め能力も劣る。
一撃必殺能力はチェーンコンボキャンセル昇龍裂破など強力な連続技が揃っているのでそこそこの評価をつけた。
ゲージ使用能力はハイパーコンボに加え、ヴァリアブルカウンターの使い勝手の良さがこの評価につながった。
他の能力もごくノーマルだ。

ストーム

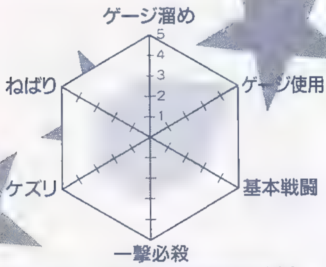


ゲージ溜め能力(固め能力)	4
ゲージ使用能力	2
基本戦闘力	3
一撃必殺能力	4
ケズリ能力	2
ねばり度	4



ゲージ溜め能力が高いのは、SJもしくは飛行中の大P連打を多少考慮してのもの。
一撃必殺能力は、画面端での強力なエリアルをいくつか持っているのでこの点数。
ゲージ使用能力とケズリ能力の低さは、ハイパーコンボの性能の悪さがそのまま点数に現れている。一応、ゲージ使用能力は2になっているが、かなり3に近い2であると補足しておく。

春麗

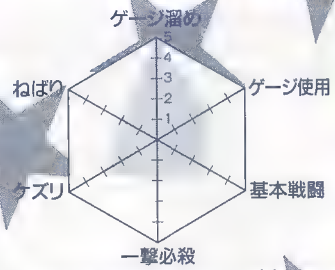


ゲージ溜め能力(固め能力)	3
ゲージ使用能力	5
基本戦闘力	3
一撃必殺能力	3
ケズリ能力	3
ねばり度	3

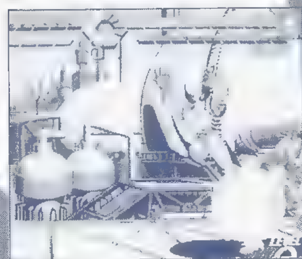


防御力が低く、無理に攻めるタイプではないためゲージの溜まりは遅め。もっとエリアルにいければためられるのだが…。千裂脚が強力なのでゲージの依存度は高い。ゲージなしだと決め手がなく、相手にプレッシャーをかけるまでには至らない。削るなら千裂脚だが、V・カウンターで簡単に反撃されるという弱点もあり。多段ジャンプと空中ダッシュで粘ることはできる。

ウルヴァリン

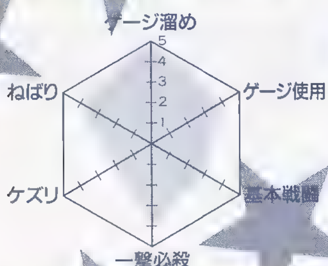


ゲージ溜め能力(固め能力)	5
ゲージ使用能力	3
基本戦闘力	3
一撃必殺能力	2
ケズリ能力	3
ねばり度	2

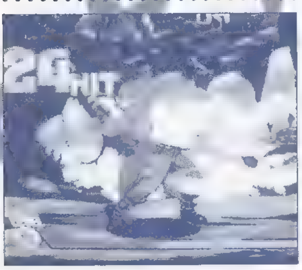


ウルヴァリンの評価は全体的に低め。ガンガン攻めるキャラなので、ゲージ溜め能力5は納得いくところ。だが、それが逆に仇となり、ねばり度は2となっている。ゲージ使用能力3は、連続技に組み込めるバーサーカーバレッジXによるもので、ほかはあまり評価できない。基本戦闘力と一撃必殺能力の低さは、攻撃力のなさの現れ。強力な連続技がほしいところだ。

ナッシュ



ゲージ溜め能力(固め能力)	5
ゲージ使用能力	4
基本戦闘力	3
一撃必殺能力	4
ケズリ能力	2
ねばり度	4

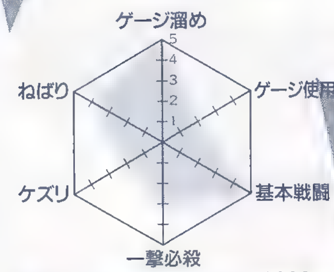


ソニックとダッシュジャンプ攻撃、そして地上ではチェーンコンボを使ってバリバリ攻めていけるナッシュはゲージ溜め能力が非常に高い。

そしてハイパーコンボも気軽にどんどん出していけ、当たればそこから連続技も入れられる。

このように申し分のない能力を持つナッシュだが、唯一の欠点は防御力が少ないこと。うまく交代していきたい。

ガンビット



ゲージ溜め能力(固め能力)	5
ゲージ使用能力	2
基本戦闘力	5
一撃必殺能力	3
ケズリ能力	2
ねばり度	4



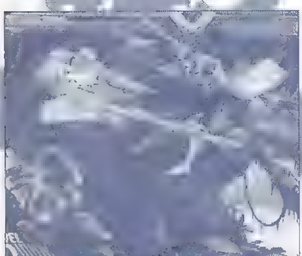
チェーンからの小ケイジャンスラッシュのカタメが主戦法となるため、ゲージ溜め(カタメ)能力が高い。また調子にのりさえすれば、ガンビットひとりで相手ふたりを屠りさることもできるので基本戦闘能力も高めの評価だ。

ただしロイヤルフラッシュの使い勝手がイマイチだったり、一瞬の破壊力に欠けていたりするので、そこを補ってくれるパートナーを選ぼう。

ダルシム



ゲージ溜め能力(固め能力)	3
ゲージ使用能力	5
基本戦闘力	3
一撃必殺能力	4
ケズリ能力	2
ねばり度	3



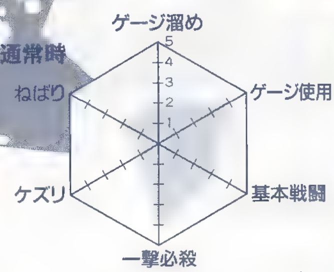
地上の連続技は乏しいものの、中段であるドリルからのラッシュとインフェルノの攻撃力が強いため総合能力は平均よりやや上といったところ。

空中戦は長い手足で相手を押さえつけていけるのだが、自由度の高いこの世界では単発の地上技での戦闘はやはり苦しく、逆に押さえ込まれてしまうとややつらいので、基本戦闘力は普通となった。

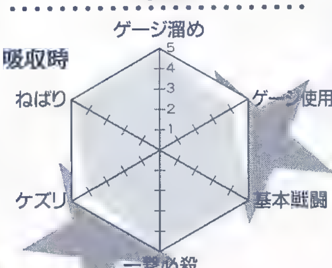
相手が慣れてるとつらいか。

ローグ

通常時



吸収時

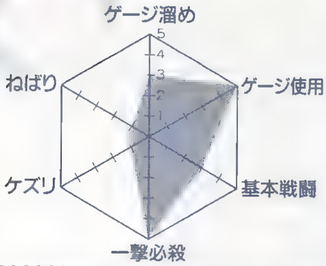


	通常 / 吸収
ゲージ溜め能力(固め能力)	2 / 5
ゲージ使用能力	4 / 4
基本戦闘力	3 / 5
一撃必殺能力	4 / 5
ケズリ能力	1 / 4
ねばり度	2 / 5

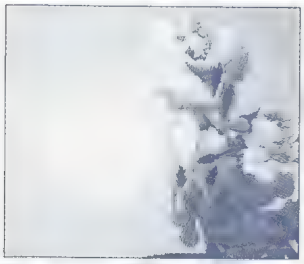
グッドナイトシュガーの使いやすさとエリアル連続技の狙いやすさでこのような評価に落ち着いている。

能力吸収時の評価は、それぞれの項目で最も効率のいい能力を吸った時の評価をしているためこういう形になった。溜め、基本、ねばり度は主にヨガフレイムやソニック吸収時、一撃、ケズリはアースクェイクパンチなどである。

ザンギエフ



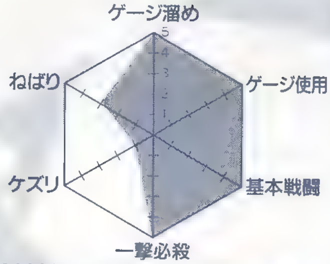
ゲージ溜め能力(固め能力)	3
ゲージ使用能力	5
基本戦闘力	3
一撃必殺能力	5
ケズリ能力	1
ねばり度	1



ザンギのゲージ溜め能力はクイックダブルラリアットのおかげで意外と高い。

ゲージ使用能力の5点については、F・A・バスターへの期待値という意味あいも含まれているが、Vカウンターが使いやすく意外とダメージが大きかったり、Vコンビネーションも（パートナーにもよるが）大ダメージが狙えるという点も加味されている。

セイバートゥース



ゲージ溜め能力(固め能力)	5
ゲージ使用能力	5
基本戦闘力	5(S)
一撃必殺能力	5(S)
ケズリ能力	1
ねばり度	3



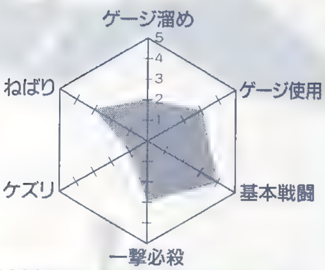
地上での闘いや、エリアルからの攻撃力では、セイバートゥースに何も弱いところはなく、無敵を誇っている。

相手が小さいキャラだと少しやりにくいところもあるがエリアルにもっていけば問題はない。

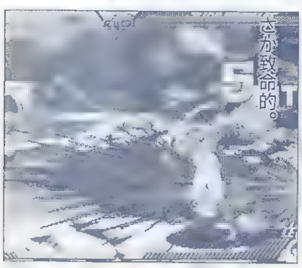
ケズリ能力はほとんどないのが唯一の欠点といえる。

空中投げが決まれば、ほとんどセイバートゥースの勝ちといっても過言ではない。

キャミィ



ゲージ溜め能力(固め能力)	2
ゲージ使用能力	3
基本戦闘力	4
一撃必殺能力	3
ケズリ能力	1
ねばり度	3

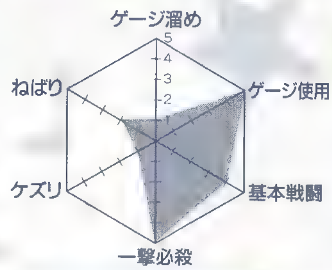


基本戦闘能力の4。これは基本的な攻撃力の高さと、昇り小Pやフーリガンなどでの崩しやすさを考慮に入れたものなので、一撃必殺能力はこの基本攻撃力の高さを含まない。

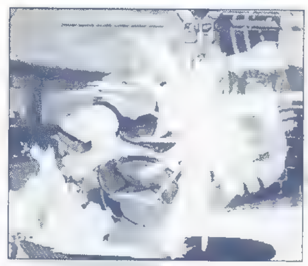
ゲージ使用能力は確実に使える局面は存在するものの、ダメージの低さと、気軽に出せない隙の多さがマイナス。

ねばり度も基本的には高いのだがやはりその防御力の低

ジャガーノート



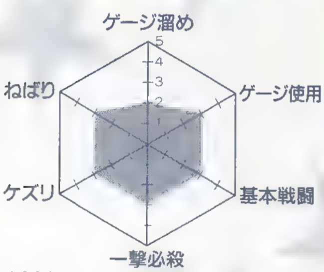
ゲージ溜め能力(固め能力)	1
ゲージ使用能力	5
基本戦闘力	4
一撃必殺能力	5
ケズリ能力	1
ねばり度	2



一発の破壊力は、全キャラ中最高の威力を誇っている。力だけは誰にも負けないと言えるだろう。その強さの秘密はヘッドクラッシュにある。

しかし、その半面ゲージを溜めるのに苦労し、体の大きさゆえに攻撃が当たりやすいという欠点もある。パートナーがゲージを溜められるヤツならば、間違いなく猛威を振るうことができるだろう。

ベガ



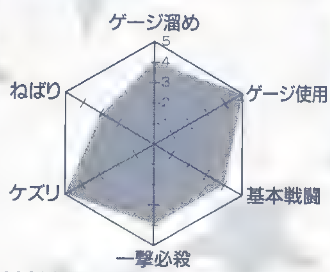
ゲージ溜め能力(固め能力)	2
ゲージ使用能力	3
基本戦闘力	3
一撃必殺能力	3
ケズリ能力	3
ねばり度	3

とりあえず中間ポイントの「3」をほぼキープしつつも、全体的にはやや下になってしまう。やはり、チェーンの乏しさと隙の多い必殺技が原因か。ダブルニープレスがヒットしているうちはいいが、ガードされ始めると一気にジリ貧になる。

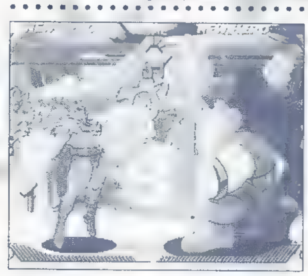
こうなると手数が減少してしまい、相手に攻められ放題。受けに回っても仕方がないキャラなので、ノラリクラリと相手のペースを乱しつつチャンスをつかんでいこう。

ほかに、エリアルレイヴに固執せず、連続技や空中でサイコクラッシャーが当てられるようになれば、相手にかけるプレッシャーも大きくなる。人並みレベルの減りとはいえサイコクラッシャーの性能は悪くない。パートナー次第では大化けする可能性を秘めている。

マグニートー



ゲージ溜め能力(固め能力)	4
ゲージ使用能力	5
基本戦闘力	4
一撃必殺能力	4
ケズリ能力	5
ねばり度	3



マグニートーの能力で特筆すべきは、やはりケズリ能力だろう。接近してマグネティックテンペストを撃つだけで、体の大きいキャラなら1・5目盛りは安定して削れる。

投げが強力なマグニートーは、そこからすぐにテンペストに持っていけるために、ゲージ使用能力、一撃必殺能力ともに高い。それ以外では、基本戦闘能力の高さも見逃せない特長だ。

殺し屋参上！セイバートゥース 対戦攻略

爆発的な強さを持っているセイバートゥース。まさに極悪非道な連続技をとくと見よ！

担当：SHO

地上での戦法

セイバートゥースは地上で闘うために使う技はあまり多いほうではなく、また通常技もあまりつかえるものがない。というのも、セイバートゥースの地上チェーンコンボはすべてのボタンに対応しているわけではなく、2つのボタンの組み合わせでしかチェーンコンボにならず多段ヒットはできないのだ。

よって、セイバートゥースは地上での連続技はジャンプから入ってもせいぜい4ヒットぐらいなので地上ではあまりチェーンコンボは考えなくていいだろう。

しかし、セイバートゥースにはチェーンコンボなどいらないぐらい、地上で強力な技がある。それが、ジャンプからの攻撃だ。

セイバートゥースはジャンプしてから空中で、ジャンプ大P→ジャンプ大Kというように、2つの大攻撃を出すことができ、これがヒットすると連続技になるのだ。



ジャンプ大パンチ、



ジャンプ大キックがつながるのだ。

しかもジャンプ大Pは攻撃判定がかなり強く、無敵対空技かよっぽど強い対空技でもないかぎりまず反撃されることはない。

下手に相手が反撃しようとしてきたら、大Pがヒットしてそこからエリアルレイヴまで持って行くことが可能なのだ。

ジャンプ大P→ジャンプ大Kは大Kが当たったあと、さらにジャンプ大Pにいくとこれがヒットするので、この連係が連続技として成り立つのだ。

この連続技を使えばジャンプ大P、大K、大P、大K…を永遠に入れることが可能。この連続技のコツは大Pは昇りでヒットさせ、大Kは相手の足元に当てるようにすればOK。

だが、この連続技をヒットさせるタイミングでは、大K後のしゃがみ小K→しゃがみ大Pは入れることができず、しゃがみ小Kが当たらないのだ。

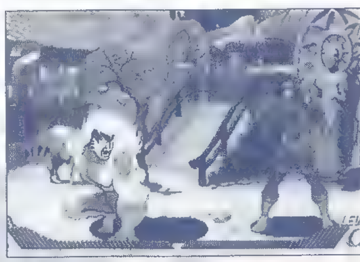
ジャンプ攻撃から小Kにつなげるには、ジャンプ大Kを早めにヒットさせなければならない。

しかし、このタイミングでは、先ほどの大Kから再度大Pを入れる連続技は成立しないので、どちらの連続技にするのかあらかじめ考えておかないと、入る連続技も入らなくなってしまうので注意しておきたいところ。

例えば大P、大K、大P、大K…の連続技の途中に相手を持ち上げてエリアルレイヴに持って行く場合には、昇り大Pがヒットしたあとすぐに大Kを当てるようにすればその後、小K、大P、エリアルレイヴといった連係ができるというわけ。



足元に大キックを当てると、



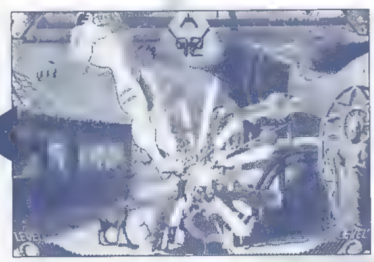
しゃがみ小キックが当たらない。

ジャンプ大P、大Kを使った連続技は、全キャラに通用するわけではなく、限られたキャラにしか入れることができない。

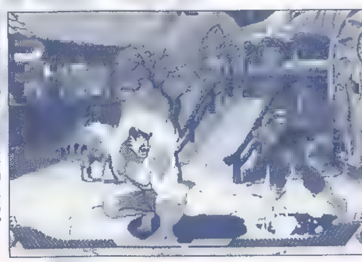
これは、相手の背が低いと、昇りで出すジャンプ大Pが当たらないためなのだ。

入らないキャラは、リュウ、ケン、春麗、キャミィ、ウルヴァリンの5人なので注意してほしい。

今まで紹介してきたジャンプ攻撃を軸にして闘うわけだが、ジャンプ攻撃にアドバンシングガードをされると連係を止められてしまう。

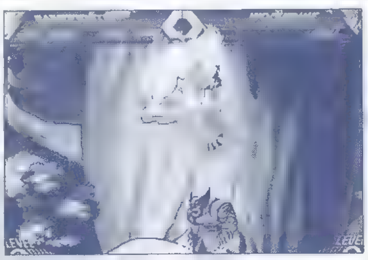


大キックを早めに当てれば、



しゃがみ小キックは当たる。

しかしセイバートゥースの場合、再度強引にジャンプ攻撃を続けることによって攻めを続けることができるのだ。

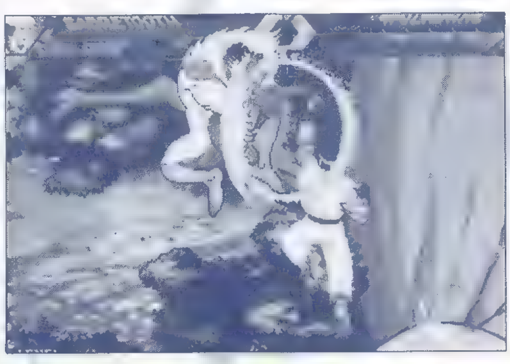


背の低いキャラは立ちガードしていても大Pがすかる。

このとき注意したいのが、相手の対空必殺技とジャンプ攻撃をくぐられることだ。

ジャンプ攻撃に対空必殺技を必ず合わせてくる相手には、ジャンプしてから空中ガードをして様子をみたりすることも重要。

ジャンプをくぐってくる相手には垂直ジャンプをまぜながら攻めていけば、相手はくぐりを警戒するようになるので有効だ。



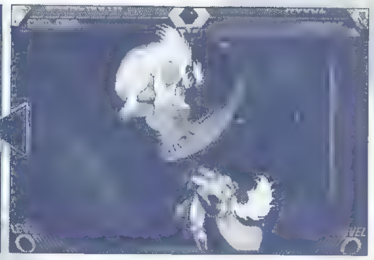
無敵対空技には空中ガードをまぜていこう。

エリアルレイヴから…

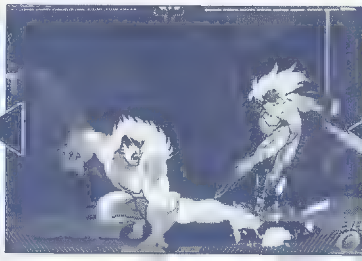
セイバートゥースを生かすも殺すもエリアルレイヴ次第といっても過言ではない。

エリアルレイヴにいくにはしゃがみ大Pで相手を浮かせることから始まるわけだが、先ほど紹介したジャンプ攻撃からのチェーンコンボでしゃがみ大Pにつなげるのがベスト。

理想のコンボは、ジャンプ大P、大K→しゃがみ小K→しゃがみ大Pだが、ジャンプ攻撃は大P、大Kをつなげなくてもどちらか単体の技だけでも十分にいけるので問題はない。ただ、ジャンプ大Pのほうが大Kよりも攻撃判定が強いので、跳び込むときには大Pでいこう。



ジャンプ大パンチ、



しゃがみ小キック、



しゃがみ大パンチが基本。

相手を浮かせたらセイバートゥースの宴が始まる。

安定したエリアルレイヴは小P、小K、中P、中K、大P、大Kでいくのだが、セイバートゥースには空中投げという強力な技があるので、基本的には空中投げを狙っていくようにする。

空中投げにいくエリアルレイヴは、小P、小K、中P、空中投げと、いくのが基本。

これは相手のキャラによって多少エリアルレイヴの段数が変わってくる。今紹介した3ヒットから空中投げにいけるキャラは、リュウ、ケン、ナッシュ、ザンギエフ、ベガ、ゴウキ、サイクロップス、ガンビット、ローグ、ストーム、セイバートゥース、ジャガーノートで、他のキャラに関しては3ヒットから空中投げを入れるのは難しいのだが、春麗、キャミィ、ウルヴァリンの3キャラは、小P、小Kのあとに空中投げにいくと入りやすい。



基本は中パンチ後に、



空中投げ。

残りのダルシム、マグニートーに関しては少し特殊で、エリアルレイヴから空中投げにいくのは、ほぼ不可能。

ダルシムの場合は、エリアルレイヴを止めた瞬間に消えてしまうので、空中投げができなくなっている。また、マグニートーの場合は、『やられ判定』から回復するときのモーションが特殊で、エリアルレイヴを止めたら、回転しながら受け身をとるため当たり判定が後ろにさがり、投げることができないのだ。よって、空中投げからのコンボについては、ダルシム、マグニートーの2人は除外して考えてほしい。



小さいキャラには小キックの後に、



空中投げのほうが投げやすい。

以上の点を注意すれば空中投げはたやすいはずだ。

空中投げのあとに…

さて、ここからが本番である空中投げのあとのコンボについて紹介しよう。

セイバートゥースの空中投げは空中でつかんだらそのまま相手を地面にたたきつけるようになっている。すると相手はバウンドして地面に着地するわけだが、その落ちてくる間とバウンドに技をつなげることができるのだ。

空中投げの知識として押さえておきたいのが、相手を地面に叩きつけたときに、バウンドする高さが相手キャラによって変化するのだ。

基本的に、小さいキャラは高く浮いて、大きいキャラは普通にバウンドするといった感じだ。

春麗、キャミィ、ウルヴァリンの3人は非常に高く浮くため、落ちてくるときに技を入れるのが難しいので覚えておくといいだろう。

また、これから紹介する空中投げ後のコンボは相手に投げ抜けをされると、そこでコンボが終わってしまうので入れることはできないということを押さえておいてほしい。

ではまず、落ちてくる相手に直接技を入れるときだが、入る技はたくさんあり何を入れたらいいのか迷ってしまうが、ダメージを重視するならば、ハイパーコンボだ。

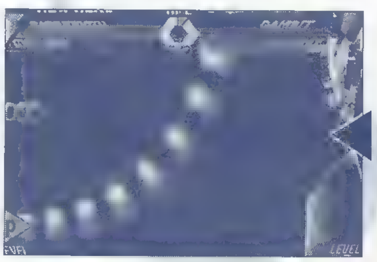
3つあるハイパーコンボは条件つきではあるが、すべて入れることができる。



空中投げのあとは、



普通のキャラはこのぐらいのバウンドだが、



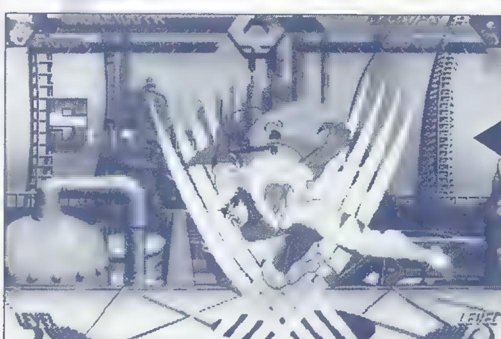
小さいキャラはこんなに高くバウンドするので注意。

バーサーカークローXは、どの場所でもすべてのキャラに入れることが可能なので画面端以外ならオススメ。先ほどの軽いキャラは拾うのが難しいので練習が必要だ。

ウェポンXダッシュは画面端であればすべてのキャラに入れることができる。さらに、ウェポンXダッシュが決まったらもう一度ウェポンXダッシュを入れることができるので、相手の体力ゲージが満タ



落ちてくるところに、



バーサーカークローXだ。

たとえマニアックと言われようとも…

一心不乱!攻略純情物語

ンであっても瞬殺できるというわけ。

このコンボも軽いキャラにはタイミングを計ってウェポンXダッシュを入れなければならない。そして、ジャガーノートだけは直接ウェポンXダッシュを入れることはできないので、バウンドを拾うように、しゃがみ小K↓立ち大Kキャンセル↓ウェポンXダッシュに変化させてやれば問題はない。

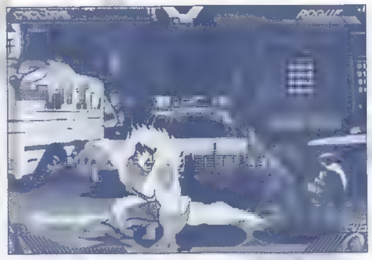

画面端なら、


ウェポンXダッシュを入れよう。

ヘビーアームドバーディーは、空中投げの着地に相手がダウン回避をとらなかった場合にかぎり入れることができる連続技だ。ほとんどの相手がダウン回避をするのでめったに入ることはないが、ダウン回避をされても反撃を受けることはないので、たまには使ってみるのもいいだろう。

次に、バウンドを拾うコンボだが基本的にダウン回避をされる前にこちらの攻撃が当たるので、ダウン回避は不可能なのだ。

このコンボは、しゃがみ小K↓しゃがみ大Pで再度相手を浮かせることによって、全く同じことを繰り返すことができる。しかし、2度目の浮かしでエリアルレイヴから空中投げにいくのは非常に難しく、うまく相手との軸を合わせないと投げることは難しいので、通常のエリアルレイヴを決めたほうが安定している。


バウンドをしゃがみ小K、


しゃがみ大Pでさらにエリアルレイヴへ。

ハイパーコンボにもっていきたいときには、しゃがみ小K↓立ち大Kキャンセル↓バーサーカークローXという具合にすれば良いが、ダメージ修正がかかるので、ハイパーコンボにいくときには直接決めたほうがいい。

これらが、空中投げからのコンボになるわけだが、投げ抜けをされてしまうとコンボはとまってしまう。しかし、セイバートゥースの空中投げは非常に投げ抜けされにくいので、どんどん投げにいってかまわない。なにせ、1回でも投げが決まれば瞬殺できるのだから…。

このように、セイバートゥースは空中投げからのコンボが非常に強力なので、ぜひとも覚えてほしい。

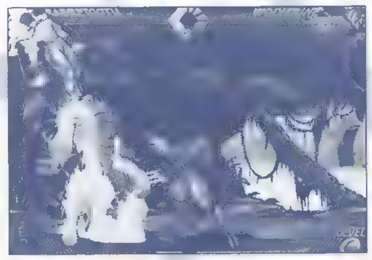
実は、まだあるのだ

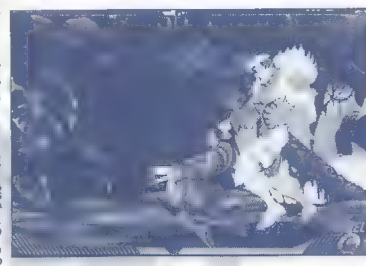
今まで紹介してきたものとまったく違った視点でも強力なものがあるので紹介しよう。

2人の力を合わせて…というのが、このゲームの売りであるヴァリアブルコンビネーションなのだが、セイバートゥースがからんでいるヴァリアブルコンビネーションはイマイチ。しかし、1人がピンチのときに交代しながら攻撃するヴァリアブルカウンターは非常に使えるのだ。

ヴァリアブルカウンターでセイバートゥースが出す技はバーサーカークローなのだが、通常のバーサーカークローとは違いヒットすると相手が無防備の状態で硬直するのだ。

その間に、しゃがみ小K↓しゃがみ大P↓エリアルレイヴというコンボがすべてつながり、当然そこから瞬殺コンボを入れることも可能である。


ヴァリアブルカウンターが当たると、


相手は硬直するのだ。

ヴァリアブルカウンターは、ハイパーコンボゲージを1レベル使うため、瞬殺コンボにいくには、最低でも2レベルはないといけないが、無条件に連続技が入るのはオイシイ。

また、ヴァリアブルカウンターで攻撃したときに相手が地上にいればしゃがみ小Kが入るのだが、相手が空中にいてヴァリアブルカウンターがヒットしたときには、空中で硬直してしまうのでしゃがみ小Kが入らない。安定するならしゃがみ大Pでダイレクトに持ち上げたほうがいい。

この戦法を知っていれば、相棒が攻められてもヴァリアブルカウンターを狙っていけば相手にはかなり脅威となることは間違いない。


ヴァリアブルカウンターの後に、


無条件でしゃがみ小Kが入るのだ。

セイバートゥースについてすべてを紹介してきたが、このすべてのコンボをマスターしたときこそ、殺し屋としての名をほしいままにすることができるであろう。

かなり極悪なので、町中での実戦ストリートファイトは控えめにね!

リーダー以外とも握手したい

リュウ
対戦攻略

動きに一段と切れ味が増したリュウ。ケンや豪鬼とは違った魅力が隠せないキャラだ。

担当：ワイルダーKEI

旋風脚はとても便利

ゼロシリーズのときとは違い、X-MEN VSストリートファイターでは旋風脚の硬直時間がまるでない。そのために、中Ⓟ→旋風脚→中Ⓟ…とつながってしまうが、これはもう君たちのモラルにまかせるしかない。

しかし、旋風脚自体の利用価値はとても高いので、使わないわけにはいかない。エリアルレイヴや他の連続技に使うのに、とても役に立つからだ。

発動！エリアルレイヴ!!

リュウが相手を浮かせるときは、しゃがみ大Ⓟを使う。しゃがみ大Ⓟがヒットしたらすぐにスーパージャンプをして、小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→竜巻旋風脚へとつないでいく。このときに注意しなければならないのは、中Ⓟと中Ⓚ。



しゃがみⓅを当てたら小Ⓟから入り、



これがレバー上入れの中Ⓚ。



キャンセルをかけて竜巻旋風脚だ。

中Ⓟはすくい突きという2段技で、2段当ててしまうと相手を高く浮かせすぎてしまい、その次の中Ⓚが当たらない。しかし1段目だけ当てて中Ⓚに持っていくことができるので、中Ⓟを押したらすぐに中Ⓚを出そう。

また、中Ⓟを1段目だけ当てることができても、普通に中Ⓚを出しただけでは当てることができない。中Ⓚと大Ⓚにはレバー上入れで技が変化するので、エリアルレイヴにおいては、こちらのレバー上入れ中Ⓚのほうを使う。命中率がアップするはずだ。

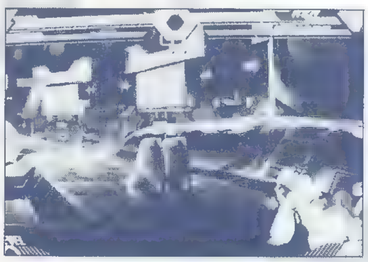
ゲージがたまっていれば、中Ⓚにキャンセルをかけて真空波動拳を出そう。ゲージがたまっていないときは大攻撃か空中竜巻で最後を飾るわけだが、空中竜巻は、押すボタンによって性質が変わるのである。

小は相手を横方向へ弾き、中だと下へ叩きつけ、大では上方へゆるやかに浮かすようになっている。

画面端に相手を追い詰めてラッシュをかけたいときは小竜巻を使えばいいし、相手よりも早く着地して攻撃準備をしたければ大竜巻を使えばいい。大竜巻は、主に画面端で威力を発揮する。ゆえに、中竜巻はあまり使用されない。画面端で大竜巻を使ったあと、地上に落ちた相手に対して追い打ち攻撃をすることができる。



大竜巻は相手を上に浮かすことができる。





立ち大Ⓚまでつなぐ。

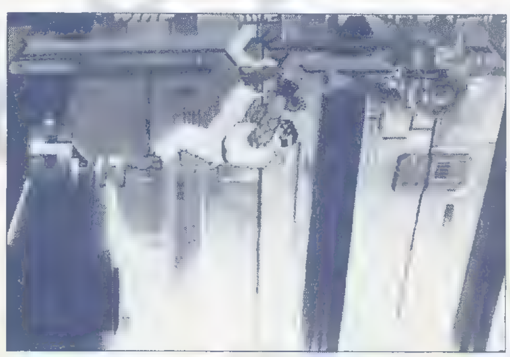
相手が地上に叩きつけられたのと同時に小足払いを当て、そこからすべて立ち攻撃（中Ⓟ→中Ⓚ2段→大Ⓟ→大Ⓚ）をつないでいく。攻撃はここで終わりではなく、大Ⓚヒット後にⓀ投げを決めることができる。Ⓚ投げが決まれば、また小足払い→しゃがみ大Ⓟとつなげてエリアルにいくことが可能だ。

それと、Ⓚ投げ→小足払い→旋風脚→空中投げといくこともできる。旋風脚からの空中投げは連続ヒットではなく、相手に技を出されると止められてしまう。決まれば空中投げのあとに小足払い、しゃがみ大Ⓟとつなげていけるので、旋風脚を当てたら斜め上にレバーを入れて、中Ⓟボタンを連打しておこう。ちなみに、体重の重いキャラや大きいキャラに、このときの空中投げは決まらない。これも画面端においてのみ、成立する連携プレイだ。

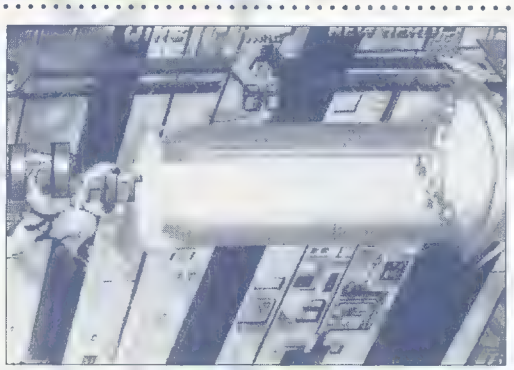
それから、エリアルの最中にも空中投げを交ぜることは可能だ。どちらかというと、画面中央付近のほうがその後の技を当てやすい。相手を浮かすことができたら小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓚとつなげ、その次に空中投げを行う。投げるタイミングが難しいが、空中投げが決まればそのあとに空中真空波動拳を決めることができる。



そして投げちまうのだ。ザンギなど、デカキャラには入りにくい。



途中で投げに変更。



そして真空波動拳を発射！

たとえマニアックと言われようとも…
一心不乱！攻略純情物語

エリアルに持ち込むためには

エリアルレイヴのことを知ってはいても、相手を浮かすことができなければ何もならない。そのためにはしゃがみ大Ⓟを当てなければならないわけだが、その状況はだいたい次の3つが大まかなところだ。

①ジャンプ攻撃から
②旋風脚から
③投げから

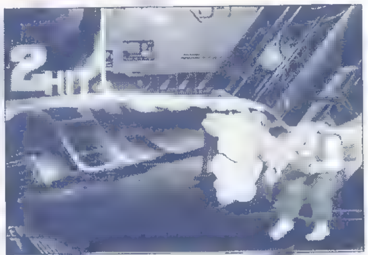
①は、このゲームでは最も基本的な動きだ。ただ、誤解しないでほしいのはジャンプ攻撃だけが基本なのではなく、ジャンプ攻撃から着地と同時にダッシュを行い、ジャンプ攻撃→ダッシュ小足払い→しゃがみ大Ⓟと連続ヒットさせるのが基本なのである。

②は旋風脚が近距離で相手にヒットすると、そこからしゃがみ大Ⓟが連続ヒットする。①のような動きが苦手な人にお薦めだ。もちろん、ジャンプ小Ⓟ→ジャンプ大Ⓟ→旋風脚→しゃがみ大Ⓟとつなげることができる。①と②が両方とも苦手な人は、地上で旋風脚→立ち小Ⓟ→立ち大Ⓟ→真空波動拳。または、大Ⓟのところを中足払いにかえて、大波動拳と組み立てよう。

③は、画面端かそうでないかで、Ⓟ投げかⓀ投げ、どちらを使うかに分かれる。画面端ならどちらの投げを使っても追い打ちできるので、問題はない。それでも、Ⓚ投げのほうが地面に落ちたところへ小足払い→しゃがみ大Ⓟと追い打ちしやすい。また、小足払い→立ち（中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ・大Ⓚ）→Ⓚ投げを使ってもいい。

一方、画面中央付近でⓀ投げを使っても追い打ち攻撃できないので、Ⓟ投げを使う。Ⓟ投げが成功したらボタンを連打して、大足払いを当てるようにしよう。当てることができたら、キャンセルをかけて波動拳を出そう。ゲージが溜まっていれば、真空竜巻旋風脚が連続技になる（ダウン回避を早く入力されるとつながらない）。真空竜巻を当てることのできる数少ないチャンスなので、狙ってみるといい。

ジャンプ攻撃スタート！





ダッシュ小足払いから入って魅せるか、



それとも旋風脚→しゃがみ大Ⓟとつなげて安定するか…。



ボタン連打で大足払いを当て、真空竜巻を狙うのだ!!



Ⓟ投げで相手を叩きつけた！

空中波動拳をうまく使おう

リュウの空中波動拳はケンや豪鬼とは違って、水平に飛んでいく。高い位置で撃つと、下から攻撃を受ける恐れがあるので、下降中に竜巻旋風脚を出して早く地上に降りたい。が、どうせなら、バックジャンプから着地寸前に出して、着地と同時に波動拳を出して相手を牽制しよう。空中波動拳は、相手のキャラの頭の部分に当てるような感じで出すといい。低空波動拳から、ダッシュ攻撃をしにいってもいいだろう。

旋風脚ってキャンセルかかるの？

以前、旋風脚にキャンセルをかけて波動拳を出そうと言ってしまったが、実は、キャンセルではない。キャンセルがかかったように見えるが、実はそうではないのだ（申し訳ない）。

それでも旋風脚のあとに空中（真空）波動拳を出すことはできる。ただ単に、足の引っ込みが速いから、それに合わせてコマンドを入力すれば出せるのである。常に出せないでしょう?だが、真空波動拳のほうは出しやすいので、旋風脚を当てたら狙ってみてはどうかな?

対空は小昇龍を使え

小昇龍は、相手にガードされても反撃を受けにくいので、対空技として威力を発揮する。ただ、むやみに使うと不発を誘われたりするので注意しよう。



この低さはいい感じだ。

エリアル狙ってみますか?
ダルシム

空中戦が強いダルシム。相手を地上に押さえつけてエリアルを狙ってみよう。

担当：早く人間になりたあいP・鈴木

だんだん中足払いインフェルノに物足りなさを感じ始める今日この頃。ストIIじゃないんだからもっと派手に暴れ回りたいところ。

派手に暴れ回るといえばやはりエリアルレイヴ。エリアルは爽快感があるだけではなく、ダメージを多く与えるチャンスであり、ゲージをためるチャンスでもある。

しかし、ダルシムの浮かせ技が近距離立ち中Ⓟと、今いち使いにくいものであったのでエリアルは狙える行動ではなかった。だがこの中Ⓟを当てないことにはエリアルは決められない。

もう一度立ち中Ⓟを決められる状況を考えてみた。

立ち中Ⓟを当てたい

やはりいくら考えても、そのバリエーションは限られているようだ。

⑴画面端で投げを決めた後
⑵密着してしゃがみ小Ⓟ（近）を入れた後目押しでつなぐ
⑶スキがある技をガードした後の反撃技に使う
⑷ドリルチェーンからの連続技として使う

これらの状況を作っていくことを目指してみよう。

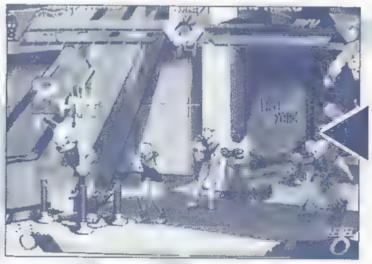
⑴。どうやって画面端で投げを決めるかだが、それには当然相手を追い詰めるという課題がある。よほど壁に近くないと立ち中Ⓟが近距離のものにならないので、実戦で決める状況は少ないだろう。

⑵。ダウンさせた相手に狙っていく行動だが、上下段のしゃがみⓅを出しても、くらってくれる人はまずいないと思っていい。これも状況が限定されやすい内容だ。

⑶。相手にスキのある技を出させるためには、ダルシムからすすんでプレッシャーをかけなければならない。バクチ技を誘いたいところだ。大技を出させることができれば、立ち中Ⓟを決める機会も増えるというもの。

⑷。このドリルチェーンからの連続技が最も狙いやすい内容だ。ダルシムでダメージを与えていく行動もドリルラッシュ、と同じであるため、比較的チャンスが多く巡ってくるはず。よってこのドリルチェーンからの立ち中Ⓟ狙いを軸に攻略を考えていこう。


画面端に追い詰めて、壁方向へ投げる。

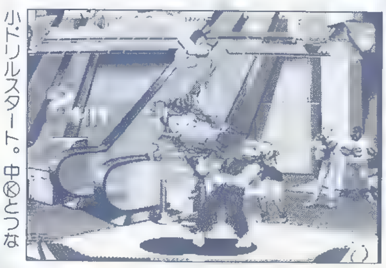

ふっとんでいる相手が着地する前に立ち中Ⓟを当てよう。

こうやって中Ⓟを出そう

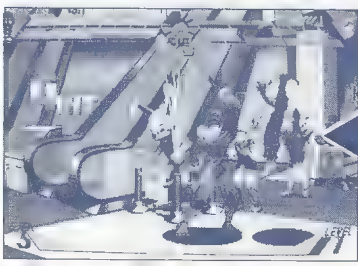
うまく近距離立ち中Ⓟをドリルチェーンからつなげていくコツを書いていこう。

ドリルは小のものからスタートする。そのあとチェーンをかけていく技は中Ⓚと大Ⓚ。この2つの技はドリルにしないように注意。またできるだけ遅らせてつなぐこと。相手との間合いをなるべく近づけたいからだ。

うまく大Ⓚまでつなぐことができたら、着地と同時に中Ⓟを押そう。この中Ⓟが遅いと遠距離用の技になってしまうぞ。着地モーションが見えないくらいの早さで構わないだろう。


小ドリルスタート。中Ⓚとつないでいって、


大Ⓚ。なるべく引きつけて出そう。ここがポイント。


着地したと同時に立ち中Ⓟ。ドリル→ドリルからでも可能だ。

だが、実戦で小ドリルがきれいに決まることは滅多にない。対戦であれば中ドリルスタートのほうが見切られにくいし、小ドリルが中途半端に当たってチェーンが難しいこともままある。

そこで使うテクニックは、ドリルチェーン→ドリルチェーン。大Ⓚの後に、再び小ドリルを出して体勢を整えるのだ。CPU戦では何回体勢を整えてもいいが、対人戦では1回までに抑えること。使わさせてもらうぐらいの心構えで臨もう。

このドリルチェーン→ドリルチェーンを使えば、中ドリルスタートからでも相手を浮かせらせるし、CPU戦なら画面端に追い詰めるまで連発することもできる。連続最高ヒットを狙ってみよう。

これにより、地上で立っている相手には中足払いインフェルノ、屈んでいる相手にはドリルからの立ち中Ⓟが狙えることになる。これでやることが増えてきた。

ラッシュを嫌がってアドバンシングガードをする相手にはジャンプ後何も出さずに着地投げを狙う。さらに画面端ならば立ち中Ⓟが狙える。だんだん作戦が整ってきたぞ。

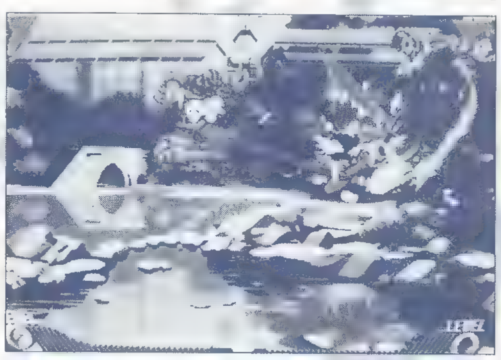
しかし残念ながらこの攻めにも穴が存在する。それは空中である。うまく対策を練っていきたいところだ。

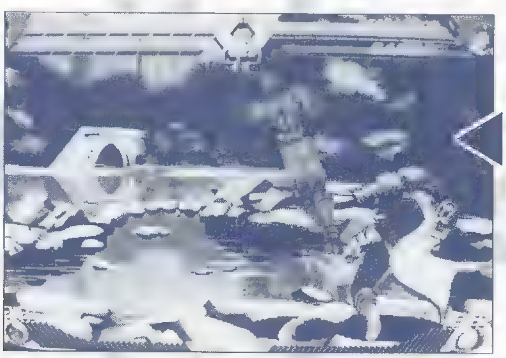
可も不可もない空中戦

空中でガードしてくる相手を崩す方法は空中投げとヨガストライクくらいしかない。

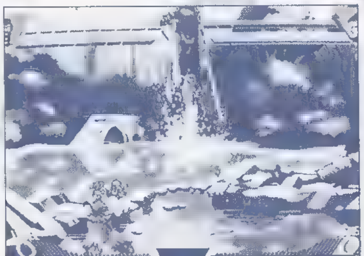
だがダルシムの手足は長い。どこからでも空中チェーンをたたきこむことができるのだから、常に狙っていきたいところ。相手にヒットさせることだけでなくガードさせることも考えていこう。

ノーマルジャンプの場合は、技を当てたときのみチェーンをかけられる。空振りしなけ


空中に逃げさせないぜい。くらえ驚異の伸びーるキック。


相手を地上に戻してからじっくり攻めたてていこう。

れば良いわけだ。
とりあえず相手を押さえこむために使う技は小Ⓚと中Ⓟ。相手がジャンプするのに合わせてダルシムも跳び、跳んだ直後に小Ⓚ（中Ⓚでも可）を出せば再び相手を地上に引きずり戻すことができる。やや跳ぶのが遅れてしまったと思ったときは、中Ⓟや大Ⓚを出していこう。
これに成功すると、相手は地上、自分は空中という状況になっているはず。ここからドリルや大Ⓟを出して相手を封じ込めてもいいし、技を出さずに着地してもいい。一気にラッシュをかけるチャンスが来るというわけだ。ドリルだけがダルシムではないぞ。
スーパージャンプの場合は何回でも技を出せるので、相手の位置に合わせてどんどん技を変えていこう。
相手がスーパージャンプしたら、ダルもスーパージャンプ。まず大Ⓚを数回出して様子を見て、その後中Ⓚや中Ⓟを出していく。相手が落下していったら中Ⓚや大Ⓟで追いかけていこう。
相手が空中にも逃げられないくらいまで固めることができるようならばダルシムマスターと呼べるだろう。

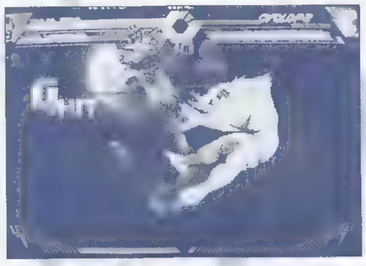

ん？スーパージャンプですか。地上にいると危険だな。

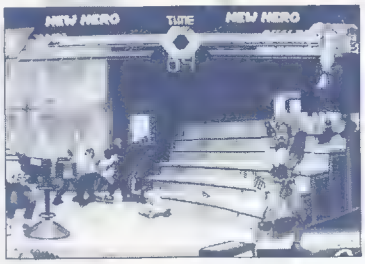

攻撃される前に攻撃。そのための長い手足なのだ。

ここで注意したいのは、技を空振りしないこと。それ以降技を出せなくなってしまうぞ。とくにチェーンをかけようとしたときにこれがよく起こる。気をつけよう。

そしていっぱいエリアル入れる

苦労を重ねて立ち中Ⓟを当てることができたら、いよいよエリアルレイヴの出番だ。
だが苦労した割にはすごいエリアルを決められることができなくなるので、少々残念なところである。
・立ち中Ⓟ→垂直スーパージャンプ→小Ⓚ→中Ⓚ→大ドリル
近距離用の技を使ってしまうとこの程度のものしか入らない。
・立ち中Ⓟ→後方スーパージャンプ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ
遠距離用の手足を伸ばせばなかなかさまになるものが決められる。だがこれも何かもの足りない。
そこで考えたのが画面端限定コンボ。これはかなり長いものなのでやりがいがある。
・立ち中Ⓟ→後方スーパージャンプ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓚ→小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚ→ジャンプ→小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚ→中足払い→キャンセルインフェルノ（ヴァリアブルコンビネーション）
まずは前述したエリアルを決める。大Ⓚを決めた後は相手がふっとぶはずだが、画面端のためダルシムとは距離が離れない。
ダルシムがジャンプ下降しているところへ相手が落ちてくるので、タイミングを合わせて再び小Ⓚからのチェーンを決める。このチェーンを入れるタイミングが難しいところだ。状況によって決める技を増減させていくといいだろう。
うまく2回目のチェーンを決めることができたら、ダルシムが先に着地しているはずなので、再びジャンプする。
3回目のチェーンを決めよう。
この3回目のチェーンも、ややタイミングを遅めにする必要があるぞ。ダルシムがかなり早めに着地している必要があるためだ。
3回目のチェーンを決められたら、ダルシムは地上で相手の落下を待ち構える形になっているはず。相手が地面にダウンしたのを見てから少し遅めに中足払いキャンセルインフェルノを重ねよう。中足払いを出すのが早いとキャンセルを受け付けてくれないからだ。
さらにマニアックなコンボを狙う人には、中足払いキャンセルインフェルノの代わりに、
・ジャンプ小Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓚ
を決めてみよう。間合いを計るのが非常に難しいぞ。
ダルシムの地上戦はやや弱いかもしれない。がんばって固めを行っても与えられるダメージが小さいからだ。その分を空中からの攻めで補っていく必要がある。威力を重視したインフェルノと魅せを重視したエリアルとをうまくブレンドして闘うことができれば、ダルシムを使っていて楽しいと思えるはずだぞ。

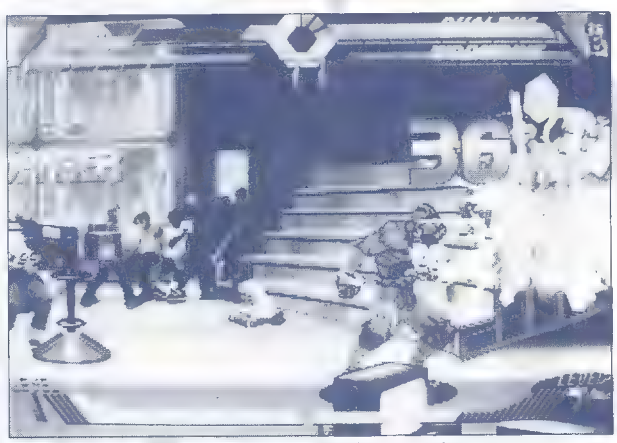

見た目は笑えるよ、見た目は。威力？ん、なんのことかな。


立ち中Ⓟ。ん〜苦労が報われるひとときだ。


後ろに跳んで小Ⓚからのエリアルレイヴ。ゆっくり入れれよう。


落ちてくる相手を再び小Ⓚ（中Ⓚ）で拾う。再びチェーン。


落ちてくる相手をジャンプ小Ⓚでまたまた拾う。これで３回。


中足払いキャンセルインフェルノ。がんばったかいがあった。

連鎖得点表公開！

対戦とっかえだま

連鎖のツボをおさえると、強烈な連鎖が簡単につくれるのがこのゲーム。ぜひ得点にしてみたいという方のために…

担当：Dr.Ace

とっかえだまの得点計算

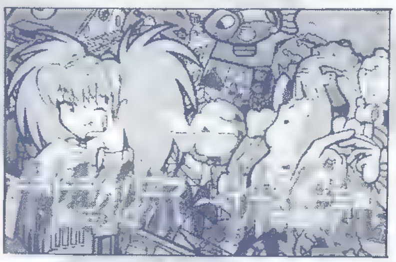
　こうげきだまの星はスコアと密接な関係があるので、あながちハイスコアを目指している人以外は関係ないとも言い切ることはできない。どれだけ消したらどのぐらい送れるのかという程度は、感覚的に感じ取れるようになっておこう。

　基本的にはぱずるだまと大して変わっていないように思えるが、競り上がりが基本のゲームなので、こうげきだまの数は3ではなく6の倍々で送るようになっているようだ。同時消しよりは連鎖で消したほうが効率がいいのは確かだが、それも相当な差があるので連鎖で消すことを結局は選ぶことになるのが重要なポイントだ。

　スコアを気にするようなら、また、ぱずるだまから継承されているように（進め～は違ったが）、ゲーマーモードに相当する、松レベルでのプレイとなるだろう。

　基本的にスコア自体が10倍になるし、ゲームオーバー時の最大連鎖及び同時消しボーナス、それとタイムボーナスが追加されるので、スコアがそもそも違ってくる。

　どんなものであれ目的があれば腕は上達するものなので、今までそう興味のなかった人でも、自分には無理と最初から決めつけるのではなく、多少は腕を磨いてみるかという気持ちでいるのも、そう悪くはないと思うが無理強いもやめておこう。とりあえずはプレイするなら意味あることを、と言っておこう。

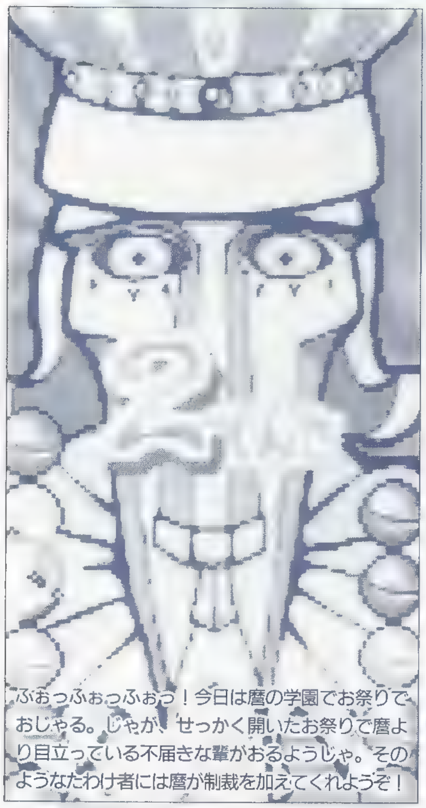


シャレにならないぐらい強いぞ！校長！

ボスの全貌

　ゲームの世界を完全なものにするために欠かせない重要なキャラクターたち。その中でもとりわけ濃いのが3人のボスたちだ。それは在りし日のとのさまから脈々と受け継がれている。

　今回の舞台、聖たま学園でもそれは十分に健在なので思う存分聖たまワールドを楽しむことにしよう。



白河イースターⅢ世

白河　りか





柳名取　三郎

「対戦とっかえだま」得点&ボーナス点

①得点

下記は梅／竹レベル。松レベルはその10倍となる。

連鎖ポイント

連鎖カウント	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15~
連鎖ポイント	0	(40)	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600

※1連鎖目は、その時の同時消しポイントが0点のときのみ与えられる

同時消しポイント

消した数	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18~
同時消しポイント	0	40	80	320	320	360	400	440	480	520	560	560	600	600	680	680

②ボーナス点

最大連鎖ボーナス、タイムボーナス、最大同時消しボーナスがある。

最大連鎖ボーナス

最大連鎖数	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
ボーナス(×1000)	0	0	2	6	12	20	30	42	56	72	90	110	132	156	182	210

最大連鎖数	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	~
ボーナス(×1000)	240	272	306	342	380	420	462	506	552	600	650	702	756	812	870	…

タイムボーナス

クリアタイム(秒)	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120~
ボーナス(×1000)	234	198	165	135	108	84	63	45	30	18	9	3	0

最大同時消しボーナス

最大同時消し数	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
ボーナス(×1000)	0	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120

最大同時消し数	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
ボーナス(×1000)	136	153	171	190	210	231	253	276	300	325	351	378	406	435	465	496

最大同時消し数	35	36	~
ボーナス(×1000)	528	561	…

③最終スコア

(ゲーム中の得点+タイムボーナス+最大連鎖ボーナス+最大同時消しボーナス)÷(コンティニュー回数+1)

※乱入戦が発生した場合、スコアをクリアし、そこまでのボーナスデータもクリア。

最大連鎖ボーナス表示は、乱入戦以後のCPU戦からのデータを表示。

「対戦とっかえだま」こうげきだま

下記①②の合計により決まる

①連鎖による、こうげきだま
(ハンデ設定なしの時)

連鎖	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
こうげきだま数	0	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84

②消した数(同時消し含む)による、こうげきだま
(ハンデ設定なしの時)

消した数	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18~
こうげきだま数	0	0	0	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7

※小数以下切り捨て、累積せず。

マニアにうれしい・初心者にやさしいARCADE SHOP

新作情報

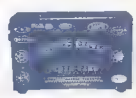
ストリートファイターIII
ストリートファイターEX
ストリートファイターZERO3

予約受付中！

今月のおすすめ基板

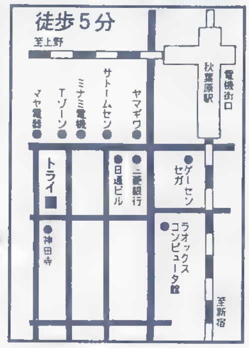
フェリオス	45､000
ドラゴンスピリット	35､000
ドルアーガの塔	45､000

コントロールBOX

シグマ電子  AV－5000 ¥26,000	ＫＩＣ  パナカスタムロング ¥34､000	ハッピー商会  SUPER VEGA21 ¥特価
シグマ電子  Σ-8000ＴＢ ¥15,800	ＫＩＣ  パナツインロング ¥38､000	麻雀パネル  どのコントロールＢＯＸにも取り付け可 ¥7,000

コントロールBOXとゲーム基板をいっしょに
お買い上げの方には値引きアリ

基板の買い取りもやってます。売りたい基板がありましたら、電話かＦＡＸでご連絡下さい。



株式会社
トライ

〒100 東京都千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第３ビル２階

＜営業時間＞
am10:00～pm8:00（日曜・祭日はpm6:00まで）

TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

プライズ特集！
ゲーム系を中心に入荷しているぞ

●NEW PRIZE
ポスターヒーローズ用景品
「サクラ大戦」
12月中に入荷予定

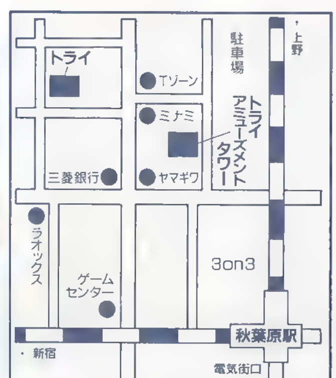
●NEW PRIZE
ときめきプライズコレクション

ときめき写真ホルダー
ときめき卓上カレンダー
ときめきピックバッチ２
ときめきプレート２（12/19入荷予定）
○2月入荷予定○
ときめきフラットキーホルダー
ときめきキーホルダー（冬服Ver.）

ウォールクロック ほんの少し入荷！

■NEW PRIZE MACHINES
「ディスクコレクション」
第一弾「ときめきメモリアルオリジナルCD」
以後、続々登場予定

12/31日は、23時30分まで営業します
トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10　TEL.03-5295-2345



※はみ出し情報…ゲーメストには兄弟誌が割とある。にもかかわらず、ただコーナー名だけを書いて送ってくる人がこれまた割といる。載ってほしいと望むなら、ちゃんと雑誌名・コーナー名と自分の住所を県名から書いておこう。こいつぁ基本だぜい。

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

書籍編集部 行

(ふりがな)
お名前

年齢 ( ) 歳
性別 (男・女)

□□□-□□

※都道府県

①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年
③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年
⑤社会人 ⑥その他 ( )

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

(1月15日号)

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
※都道府県	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ゲーメストワールド
サムスピ ファンブック 係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
※都道府県	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

12月20日しめ切り (当日消印有効)

※はみ出し情報…ゲーメストには兄弟誌が割とある。にもかかわらず、ただコーナー名だけを書いて送ってくる人がこれまた割といる。載ってほしいと望むなら、ちゃんと雑誌名・コーナー名と自分の住所を県名から書いておこう。こいつぁ基本だぜい。

みんなが希望するおもしろい本を出したい!
ぜひ、みんなの熱い声を書籍部にプリーズ!!

※以下のアンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名様にテレホンカードをプレゼントいたします。なお、当選は発送をもってかえさせていただきます。第2次締め切りは1996年12月24日消印有効です。

■謎本シリーズで発売してほしいゲームタイトルを3つお書きください。
（　　）（　　）（　　）

■Z文庫で執筆してほしい作家を3人お書きください。
（　　）（　　）（　　）

■好きなイラストレーターを3人お書きください（同人作家はサークル名を）。
（　　）（　　）（　　）

■Z文庫や謎本に期待することをお書きください（できるだけ具体的に）。

■あなたが発売してほしい単行本の企画についてご自由にお書きください（できるだけ具体的に）。

■その他、ご意見・ご希望などをお書きください。

ご協力ありがとうございました。これから発行する単行本にご期待ください。

キリトリ線

ゲーメストムック

「サムスピファンブック」（1月25日発売予定）

●アンケート大募集!! 君の一票があのキャラに栄冠を!?

Q1：サムライシリーズの中であなたが一番好きなキャラは？
［　　　　　　　　］

一番好きな勝ちポーズは？（キャラ名と理由も）
［　　　　　　　　］

一番好きな勝ち科白は？（キャラ名と理由も）
［　　　　　　　　］

一番好きな技は？（キャラ名と理由も）
［　　　　　　　　］

一番好きな登場シーンは？（キャラ名と理由も）
［　　　　　　　　］

Q2：サムライシリーズに関するSNKへの質問をお書きください。
［　　　　　　　　］

Q3：ファンブックやサムライシリーズについて何か一言があればどうぞ。
［　　　　　　　　］

しめ切り12月20日（金）（消印有効）ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考（タイム・残機）			
ゲームセンター 名前			
ゲームセンター 住所		電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	印

1100ccのマシンで
エキスパートを走る！

AQUA JET

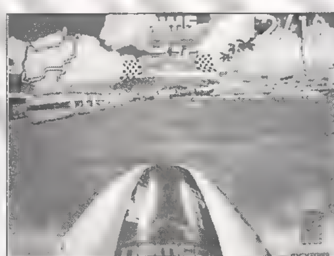
©㈱ナムコ

パワーがより上がったため、よりライン取りが厳しくなる！
しっかり水面と会話して走るべし！

担当：ずるずる



コースの半分以上をスタンダードコースと共用するエキスパートコースであるため、新しく覚える部分は、そのエキスパートコース用に作られた部分のみでいいはず。コースレイアウトはそれでいいだろう。

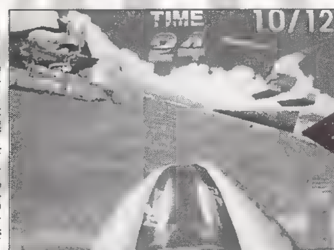


とくにスタンダードと変わらない。少しずつ右へ寄っていく。

しかしそれだけでは完璧には走れない。その理由は、乗るマシンの性能が、550ccから、倍の1100ccになっているからだ！倍のパワーですよ！スピードが変わればラインも変わるというもの！そのあたりを考えつつ、エキスパートコースの攻略に入っていきたいと思う。

パワーがあり、スピードが高くなることにより、まず考えなければならないのが、進入ポイントが手前に、そしてライン弧が大きくなること。この2つ、忘れないように。





1コ目の右は楽だが、次の左がきつい。早く起こすのがコツ。

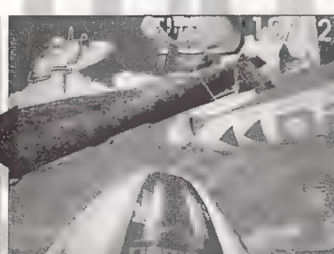
まず前半のきついところから見てみよう。

スタートは、GOとともにアクセル全開でOK。そのまま真っすぐ、少し右へ傾け、1コ目の右カーブの準備へ。

ここから、まず目前の右、左、右、左、右、左とカーブが連続する。スタンダードコースのときも書いたが、ここは、前半でミスができないところ。ミスすると、それを引きずってしまうため。パワーがあるので、よけいに気を使うところだ。

すべてのカーブでインを突いていくのは当然のことであるが、それを可能にするために、早めにマシンを傾けていくこと。素早く切り返せることが重要。もちろんそこには、傾けすぎに気をつけることも含まれる。曲がりすぎたら終わりだからね。

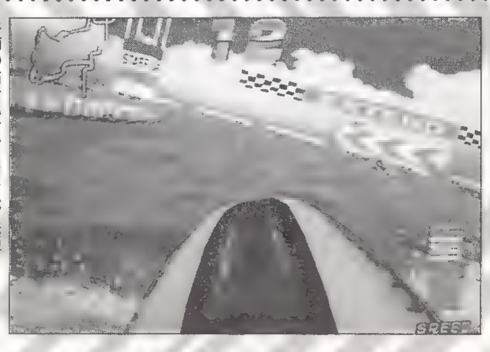
成功させるコツは、早めに傾け、インへのルートを確保したら、その傾きをキープしつつインへ。インを抜けたら、切り返すために逆に傾ける。その作業は素早く行い、次のインへ入っていけるルートを確保するのだ。インを抜けられると確信できたら、切り返しの作業に入ってもいいぐらいだ。ちなみに、2コ目から3コ目のカーブの間は空いているので、もし、1、2コ目で失敗するようなことがあったら、ここで体勢を戻すようにしたい。もう一度、ここで気合を入れ直すって感じでね。





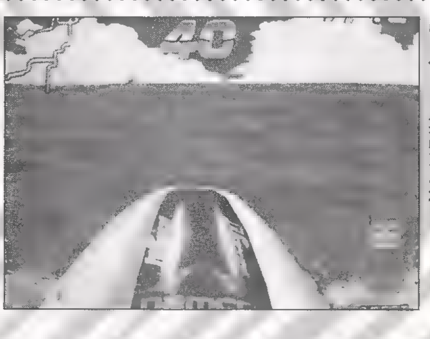


右のあと左へ。暗くインがわかりにくい。斜めに抜けて右へ。



手前の右からすぐここへ。素早く切り返してインへ入ろう。

スタンダードと比べると、パワーがあるので、やはりラインがふくらみがちになる。これを抑えるには、やはり早めに行動し、確実にインをキープすること。そして早めの切り返しで対応していく。全部インを抜けられたときは、やっぱ最高だよねー



1コ目の大波に当たる前に右へ寄り、直進状態にしておくこと。

エキスパートコースへ!!

ここからが本番！エキスパートコース

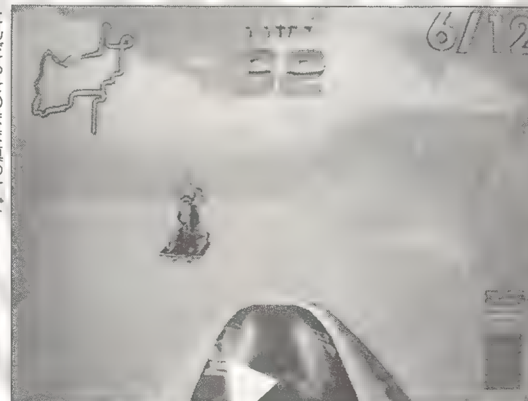
スタンダードコースとの共用部分については、前半のところのみ触れてみたが、問題はやはりエキスパートコースの部分。その部分は、全体から見ると、それほど多いというものではないが、その構成は決して気を緩められるようなやさしいものではない。

やはりカーブもきついし、覚えていなければ、ミスなく走り抜けることは不可能である。

先が確認しにくく、それでいてイベントがある。もし速く走るのであれば、やはり完璧に覚えなければね。



少し左寄りを走っておいて、滝を落ちる。そのまま真っすぐ落ちるぞ。



とんだらそのまま真っすぐ！

さて、エキスパートコースへの入り口となるところがどこかというと、あの滝の先。そこから先がエキスパートコースの部分だ。その部分からスタンダードコースに合流するまでを中心に書いていくぞ。

まずは滝。

滝の先のルートはというと、落ちたあと、すぐではないがコースが右へ曲がっていく。

その右への曲がり方だが、滝を、中央から左寄りの部分から跳び出すようにする。

その跳び出し方は真っすぐでいい。

ここで不安になるのが、その先の右。右に曲がるのであれば、跳ぶ前から右へ曲げておかないと…と思うだろう。



浮上するとすでにコースはエキスパートの部分へ！

それを実際にやってしまうと、曲がりすぎて、インの岩にぶつかってしまうのだ。それを防止するために、そのまま真っすぐ跳ぶのだ。

跳んだあとだが、真っすぐそのまま着水、潜水へ。そうしたら一気に右へ倒す！



着水、潜水に入ったら一気に右へ！

水中の中で一気に右へ倒す。

このタイミングで、ここの右カーブを曲がる。浮上するな、と思ったところで、倒れたマシンを起こし、直進状態にする。浮上すると、コースは真っすぐになっているはず。



潜っている間にカーブを抜けたのだ。これでここはOK！

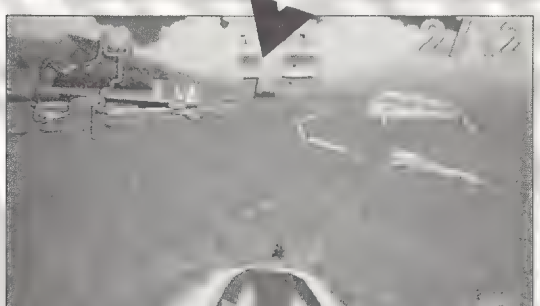
その先の左カーブへ。

コース幅が狭くなる前の左カーブはきつい。少しアウト寄りから早めに倒し、インをキープして抜けていく。

コースが狭く、暗くなる。しっかり前を見て走るぞ！



チェックポイントへ。右にカーブ！

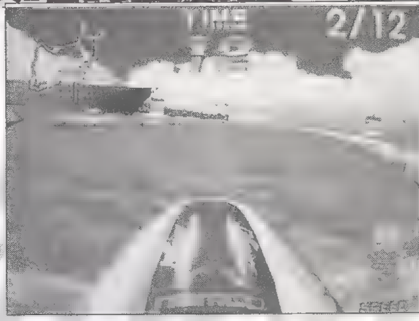


少し進むと左へ。そして海上へ！



コースなりに、右へ。するとチェックポイントへ。これを通過したら左へ。このカーブを抜けるとコースは元の明るいところへ出る。

明るいところに出たらまず大波地帯へ。先が見えにくいが、この先は右に曲がっている。反応が遅れないように!



赤いフェリーの前を左へ!すると見覚えのあるコースへ!

大波地帯を過ぎると右カーブも終わり。すぐ左カーブへ。このカーブはきついので、すぐ反応し、しっかりインへ入っていく。インを通ったら早めにマシンを起こしてアウトへ。そしてジャンプ台へ。

ジャンプ台は、跳べばいいものではあるが、そのまま本当に跳んでしまうと、コース外へ!ということになるので(ジャンプ台の先、右側はコースがないのだ!)アウト側、右側から強引に左へ斜めにとぶようにする。そのあたりの感じは写真でわかってもらえると思う。

気合を入れて斜めに跳ばないと、その先でぶつかるぞ!



右寄りからかなり斜めに進入!



空中でも左へ。その先の状況を把握!

斜めに跳んだあと、コースは少し右へ。左へ跳ぶのがあまいと、そのインの壁にぶつかるので、着水時(空中から)左へマシンを倒しておくと安全になるぞ。

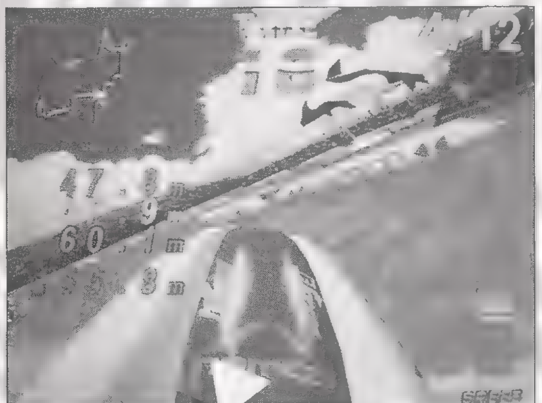
着水したら、左手に見えるフェリー(赤いヤツ)の鼻先を通り、左へ。ここで合流。

左へ曲がり、すぐ右へ切り返したらジャンプコンテストへ。

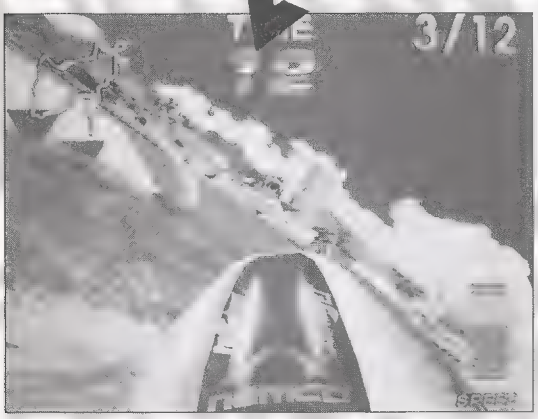
ここの跳び方はスタンダードと同じ。パワーがある分、遠くへ跳べるぞ!

注意するのはその先の右、左のカーブ。パワーがあるので、かなり早目に倒していかないと、インに入れないぞ!

そしてゴールへ!



パワーがある分、ふくらむぞ!要注意!



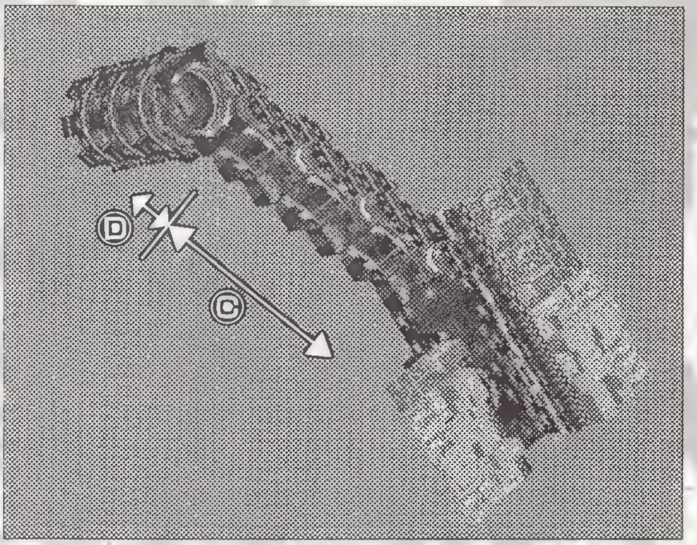
今回はR-GRAY2で7面攻略

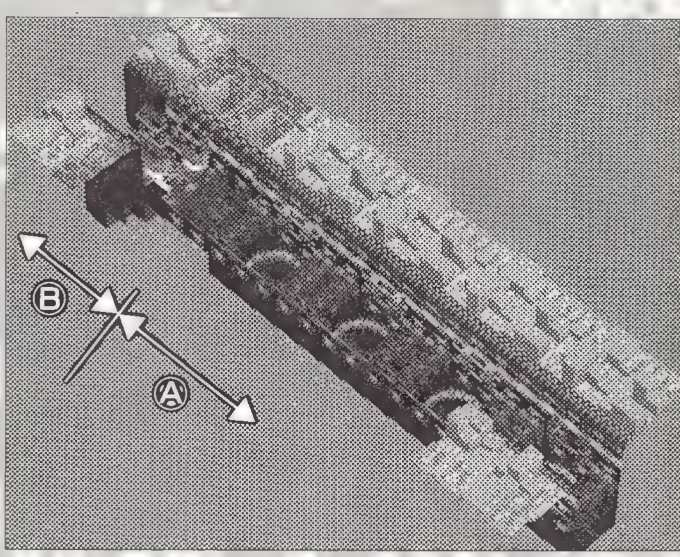
RAYSTORM
レイストーム

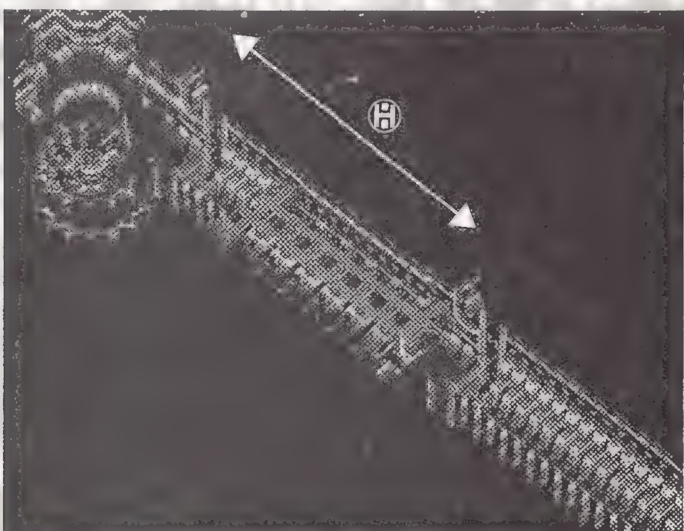
STAGE 7 MAP

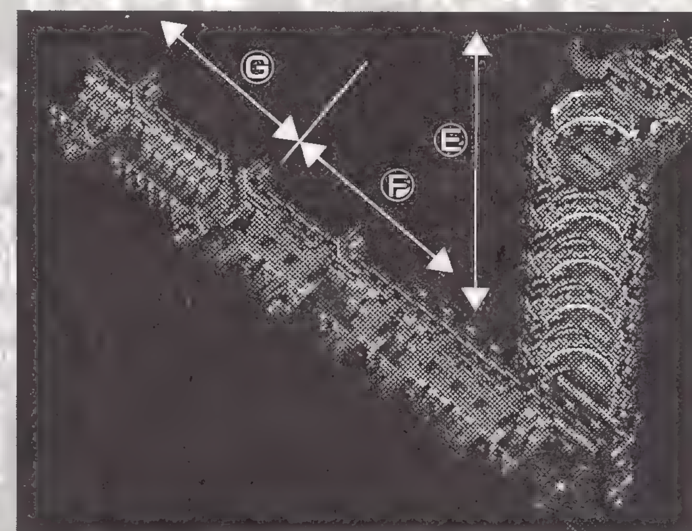
JUDA CENTRAL SYSTEM 衛星セシリア上50億のAIを結ぶニューロネットワークの中心、人間が直接手を下すこと以外のすべてを司る。セシリア植民地議会の管理下にあるが、地球から派遣された高等弁務官及び、セシリア駐留軍総司令官に拒否権が与えられているため、セシリアの自治権は著しく制限されている。

ステージ7は、道中で300万以上稼げれば合格だ。









R-GRAY2　16ロックオン
ステージ7攻略

ステージ7は、敵の出現パターンとロックするパターンを覚えてしまえばわりと楽勝か？

担当：フニャ夫

R-GRAY2の稼ぎ攻略もいよいよ、ステージ7までやってきた。ステージ7は、ほかのステージと比べると敵の攻撃が激しいが、それでもきちんと敵をロックするパターンを覚えていれば、結構すんなりとクリアできるぞ。

それでは、マップとpoint別に攻略のほうを進めて行こう。

A-エリア

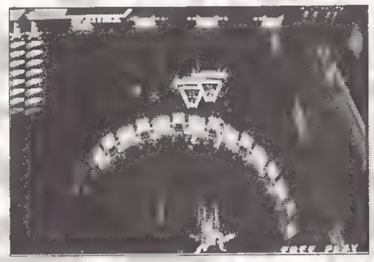
ステージが始まってすぐ画面前方から戦闘機(100点)が上昇してくるので、まず右側の2機だけをロックオンしてレーザーで破壊する。

次に残りの3機の戦闘機にロックして、前方の赤戦車の手前の2台にロックする。次に緑色のレーザー砲台(300点)が左右から1個ずつ上昇してくるが、まだレーザー砲台にはロックせずに右側のレーザー砲台前の赤戦車にロックする。

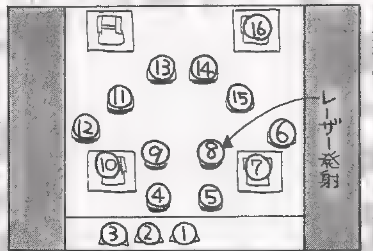
ロックしたら右側のレーザー砲台にロックしてすぐ左横の赤戦車にロックしたらレーザーを撃ち、つづいて左側の赤戦車にもロックし左側のレーザー砲台をロックしてとりあえずここまでレーザーをつなげる。

次に画面前方に青戦車(200点)×4台と左方向に赤戦車が1台出現する。この場所は、左側のレーザー砲台までレーザーをつなげたら前方左側の青戦車にロックしてから左方向の赤戦車にロックする。

赤戦車までロックしてレーザーをつなげたら残りの青戦車の3台を左から右にロックし最後の16ロック目は、前方右側のレーザー砲台にロックしてレーザーで破壊すれば、7万6800点をGETできる。右側のレーザー砲台を破壊したら左側にもレーザー砲台が1台残っているのでロックしてすぐレーザーで破壊してしまおう。



初めに低空から上昇してくる戦闘機を2機ロックして破壊する。



図の順番で敵をロックし、⑧の敵をロックしたらレーザーを撃つ。

B-エリア POINT1〜2

・Point1

B-エリアに突入すると画面前方から戦闘機が5機上昇してきたあと同じように戦闘機が5機上昇してくる。

まず初めの戦闘機5機をロックしたらレーザーを撃ち前方から上昇してくる戦闘機5機を右側の2機だけロックしてレーザーで破壊する。次に残りの戦闘機3機にロックしたら画面前方左右から2台ずつ、計4台の戦車が出現するのでまず左方向の手前の戦車1台にロックし、さらに右方向の戦車2台にロックする。

戦車2台にロックしたら前方左右からレーザー砲台が浮上してくるので右側のレーザー砲台にロックしたらレーザーを撃つ。

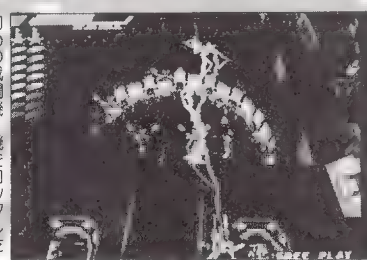
レーザーを撃ったら画面中央に青戦車が1台残っているので、青戦車にロックしてレーザーをつなげたら左方向のレーザー砲台にもロックしてレーザーをつなげる。

次に前方左右に紫色の砲台が出現する。ここではまず左側の紫色砲台の砲塔（300点）と本体（500点）をロックして破壊してレーザーをつなげる。

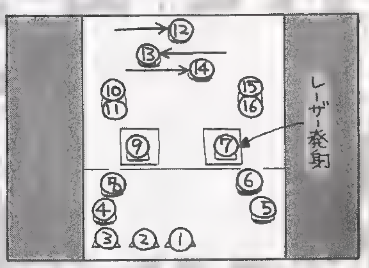
つづいて画面前方中央に青戦車が6台出現するが、この青戦車は手前の3台だけをロックしたら右方向の紫色の砲台の砲塔と本体をロックして破壊すれば、12万8000点をGETできる。



初めの戦闘機5機をロックしたらレーザーを撃ち、



次に上昇してくる戦闘機を右側の2機にロックして破壊する。



図の順番で敵をロックし、⑦の敵をロックしたらレーザーを撃つ。

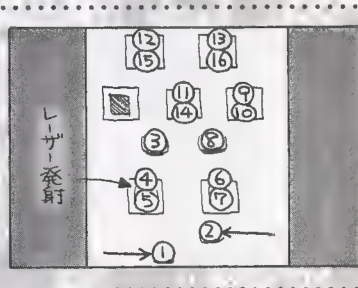
・Point2

青戦車が3台残っているが、左方向に移動している青戦車2台にロックする。戦車にロックしたら画面前方に紫色の砲台が左右に1台ずつ出現し、さらにその前方に赤戦車が左右1台ずつ出現する。

この場所ではまず左側の赤戦車にロックしたらレーザーを撃ち、後方左側の紫色砲台の砲塔と本体をロックしてレーザーで破壊する。次に右側の紫色砲台の砲塔と本体をレーザーで破壊したら右側の赤戦車をロックする。

赤戦車までロックすると前方に紫色砲台が3台出現する。さらに前方低空にも紫色砲台が左右に1台ずつ計2台出現する。この場所はまず一番右側の紫色砲台の砲塔と本体をロックしてレーザーで破壊する。その後すぐ左側中央の紫色砲台の砲塔のみロックして、前方低空の2台の紫色砲台を左側の砲塔のみロックしたら右側の紫色砲台の砲塔のみロックする。

ロックしたら後方中央の本体にロックし、再び前方低空の紫色砲台の本体を左から右にロックしてレーザーで破壊すれば、ここでも12万8000点をGET。

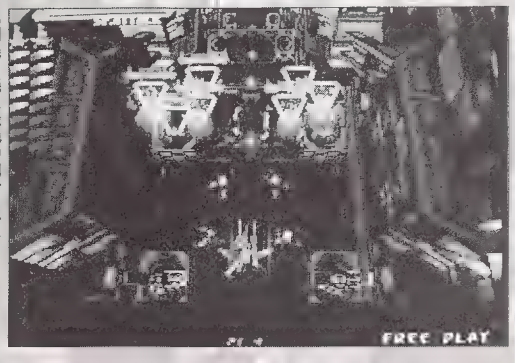


図の順番で敵をロックし、④の敵をロックしたらレーザーを撃つ。

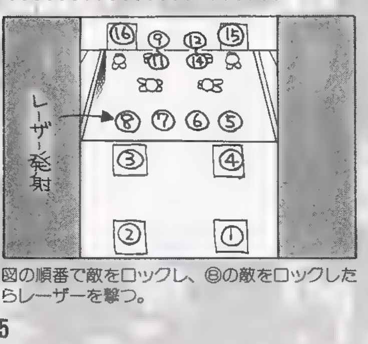
C-エリア POINT1〜3

C-エリアに突入すると自機は斜めに下降してゆく。まず初め左右から戦闘機が2機ずつ計4機出現するので、ロックする。さらに低空左右に緑色の砲台が1台ずつ計2台出現するのでこいつらもロックして速攻でレーザーで破壊する。

次に画面中央に緑色の砲台が4台残っているはずなので、

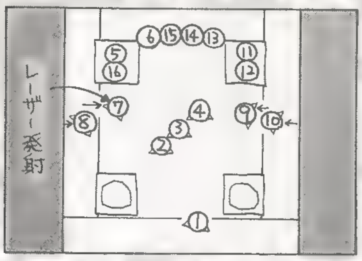


戦闘機4機と緑色の砲台2台をロックして破壊。



図の順番で敵をロックし、⑧の敵をロックしたらレーザーを撃つ。

図の順番で敵をロックし、⑦の敵をロックしたらレーザーを撃つ。



この4台の緑色砲台にロックし、画面前方低空に緑色砲台が4台出現するので右から左にロックしたらレーザーを撃つ。

レーザーを撃ったら前方左右にレーザーでの耐久力3発の、攻撃をしてこない浮泊機が1台ずつ計2台出現するので、この砲台を左右ともレーザーで破壊する。すると前方低空にレーザー砲台（300点）が出現するので、このレーザー砲台にロックしてレーザーで破壊すれば、7万6800点をGET。

レーザー砲台を2台破壊すると後方に2台緑色の砲台が残っているが、この緑色の砲台は左右どちらか1個をロックしてレーザーで破壊する。

・Point2

残った緑色の砲台を1台ロックしたら、前方低空を緑色の砲台が3台左から右へと移動しているので、この緑色の砲台を3台ロックする。

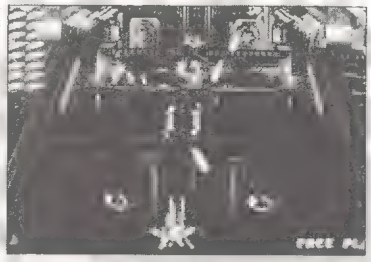
ロックしたら前方左右に紫色の砲台が1台ずつ計2台出現するので、左側の紫色砲台の砲塔のみロックしてさらにその前方低空のミサイル砲台（300点）もロックする。

そこでレーザーを撃ち画面中央左右から黄色の戦闘機が2機ずつ、計4機出現するので左側の戦闘機2機にロックしたら右側の戦闘機2機をロックして、右側の紫色砲台の砲塔と本体をロックしてレーザーで破壊する。

次に画面前方低空に右からミサイル砲台緑色の砲台×2台が出現するので、右側のミサイル砲台からロックして緑色の砲台×2台をロックしてレーザーをつなげて最後の16ロック目は、左側の紫色砲台の本体をロックして破壊すれば12万8000点をGET。

つづいて画面前方中央にミサイル砲台とその左右に1台ずつ緑色砲台が出現し、さらに前方低空にレーザー砲台が左右1台ずつ計2台出現する。

この場所はまず中央のミサイル砲台に初めロックしたら左右どちらかの緑色砲台にロ



左右どちらかの緑色砲台を1台残す。

ックし、前方低空のレーザー砲台を左右ともロックしてレーザーで破壊し再び16ロックできるようにする。

次に残っている緑色の砲台1台にロックして、前方低空中央を緑色砲台が3台右から左に移動しているのでこの緑色砲台3台をロックする。

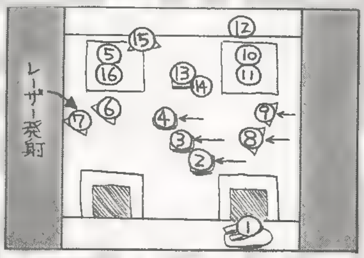
緑色砲台3台をロックしたら画面前方中央にミサイル砲台と、その左右に紫色砲台が1台ずつ計2台が出現する。

ここではまず左側の紫色砲台の砲塔のみにロックする。

ロックすると画面左右から戦闘機が2機ずつ、計4機が出現するので左側の戦闘機2機にロックしたらレーザーを撃つ。

レーザーを撃ったらすぐ右側の戦闘機2機にロックして右側の紫色砲台の砲塔と本体をロックしてレーザーで破壊する。右側の紫色砲台の破壊と本体をレーザーで破壊したらその前方低空のミサイル砲台をロックし、ロックしたら後方中央のミサイル砲台にロックしに行く。

この中央のミサイルをロックしに行く時に、このミサイル砲台がミサイルを1発撃つので、このミサイルにロックしてからミサイル砲台にロックする。その後、前方低空左側のミサイル砲台にロックして後方左側の紫色砲台の本体にロックしてレーザーをつな



図の順番で敵をロックし、⑦の敵をロックしたらレーザーを撃つ。

げて破壊すれば、この場所でも12万8000点をGETだ。

次に前方にミサイル砲台が3台残っているが、この3台のミサイル砲台はロックしたら速攻でレーザーで破壊してしまってかまわない。

D-エリア

Dエリアに突入すると画面前方、左方向から戦闘機が8機自機に向かって飛んでくる。この場所は初めに自機を画面の一番右側中央に位置し、自機に向かって戦闘機が飛んできたらロックしに行きレーザーを撃つ。

レーザーを撃ったら自機に向かって飛んでくる戦闘機をロックしてレーザーで破壊する。初めの8機の戦闘機をすべて破壊すると、つづいて同じように戦闘機が8機自機に向かって飛んでくるので、こいつらにもロックしてレーザーをつなげ破壊するとちょうど16ロックして破壊できる。この戦闘機は100点なので最高でも2万5600点だ。

戦闘機をすべて破壊したら自機を画面の一番左側中央に位置し、つづいて画面右方向から戦闘機が8機自機に向かって同じように2回飛んでくるので、飛んできたところをロックしてレーザーを撃ち次々と破壊してゆく。

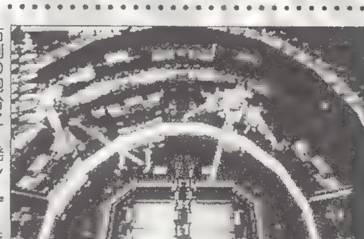
戦闘機をレーザーで破壊していると低空から横一列に編隊を組んだ黄色の戦闘機（200点）が上昇してくるので、こいつらにロックしてレーザーをつなげられそうだったらレーザーをつなげて破壊するようにしよう。

E-エリア

Eエリアに突入すると、まず初めにステージ6で登場した浮遊回転砲台が3機、低空から上昇してくるので上昇してくる所をロックしてレーザーを撃ち速攻で破壊するようにする。

続いて低空から浮遊回転砲台が5機上昇してくるので、一番左側の浮遊回転砲台から破壊して、右に移動しつつ残りの浮遊回転砲台を破壊するようにする。

次に低空から浮遊回転砲台



右側の砲台に3発レーザーを撃ちこち再び2ロックする。



左側の砲台に5ロックして、



砲台のレーザーを避けつつ右方向に移動し、



右側の砲台が前方に消えそうになったらレーザーを撃ち、



戦闘機を右→左とロックしてレーザーをつなげ、



低空のミサイル砲台を左→右とロックする。

が2機上昇してくるので、まず右側の浮遊回転砲台にロックし3発レーザーを撃ち込む。レーザーを3発撃ち込んだら再び右側の浮遊回転砲台に2ロックし左側の浮遊回転砲台に5ロックする。

左側の浮遊回転砲台に5ロックしたら、砲台の撃つレーザーを避けつつ右方向に移動し、右側の浮遊回転砲台が画面前方に消えそうになったらレーザーを撃つ。

レーザーを撃ったら低空に黄色の戦闘機が5機、さらにその低空の左右にミサイル砲台が2台ずつ、計4台出現するので、まず黄色の戦闘機を右から左にロックしてレーザーをつなげる。

戦闘機を右から左にロックしたら左方向低空のミサイル砲台2台にロックし、戦闘機の撃つレーザーの間を抜けつつ右方向低空のミサイル砲台2台にロックして、レーザーをつなげて破壊すれば、ミサイル砲台は300点なので256倍すると7万6800点をGETだ。

Fエリア POINT1～3

Fエリアに突入すると、画面前方から戦闘機が15機バラバラに通常弾を撃ちながら突っ込んでくる。

この場所はまず戦闘機が出現する前に、自機を左方向中央に移動させる。前方から戦闘機が突っ込んできたら、ショットを撃ちつつ戦闘機の撃つ通常弾を後方へ移動しながらかわし、次に後方から右方向に移動して通常弾をかわすようにする。

・Point1

戦闘機ラッシュ地帯を抜けると、前方左右から戦車が出現する。この戦車は、左方向から戦車が3台、右方向から戦車が2台出現するので、まず左方向から出現する戦車3台にロックして、右方向から出現する戦車2台をロックしたらレーザーを撃つ。

レーザーを撃ったら画面左方向前方から戦車が3台出現するので、この戦車3台にロックしにゆきレーザーをつなげ破壊するようにする。

次に画面後方任空から黄色の戦闘機が上昇してくるので、こいつらをロックしてレーザーをつなげ破壊。

次に同じように後方低空から戦闘機が3機上昇してくるが、こいつらまではレーザーをつなげて破壊することはできないので、出現と同じにロックしてレーザーで破壊しよう。

・Point2

まず初めに前方左方向から戦車が3台出現するのでまずこの戦車3台にロックする。戦車3台にロックしたら前方左右にミサイル砲台が2台ずつ計4台が出現するので、左方向前方のミサイル砲台2台にロックする。

ミサイル砲台2台にロックしたら後方から黄色の戦闘機が3機上昇してくるので、この戦闘機3機にロックしたらレーザーを撃つ。

レーザーを撃ったら右方向前方のミサイル砲台2台にロックする。つづいて画面中央低空左右から緑色の戦闘機（300点）が3機ずつ計6機の戦闘機が上昇してくるので、右方向低空から上昇してくる戦闘機を3機ロックしたらつづいて左方向低空から上昇してくる戦闘機にロックして、レーザーをつなげて破壊するとこの場所で7万6800点をGETできる。

・Point3

次に画面前方右方向から戦車が3台出現するのでこの戦車3台をロックする。この戦車3台のうち2台は、左方向に移動しながらレーザーを撃ってくるので、この戦車2台に重なるようにして戦車にレーザーを撃たせないようにする。

次に前方左右にミサイル砲台が2台ずつ計4台が出現するので、左方向前方のミサイル砲台2台にロックしたらレーザーを撃つ。

レーザーを撃ったら右方向のミサイル砲台2台にロックしにゆきレーザーをつなげる。レーザーをつなげたら、後方

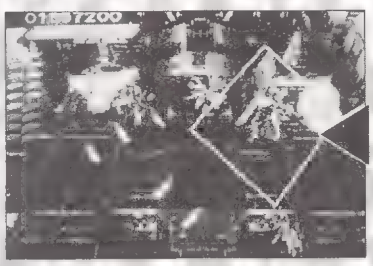

左方向から出現する戦車3台にロックし、


右方向から出現する2台にロックしたらレーザーを撃ち、

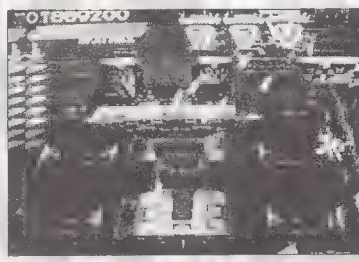

右方向前方から出現する戦車3台にロックし、

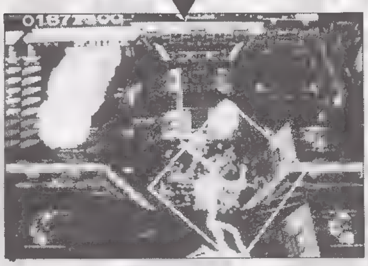

後方低空から上昇してくる戦闘機2機までレーザーをつなげる。

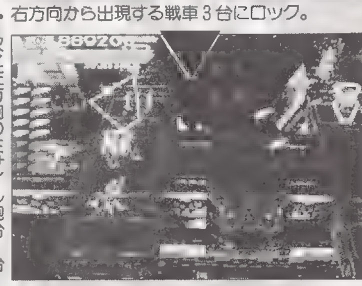

左方向から出現する戦車3台と前方のミサイル砲台にロック、

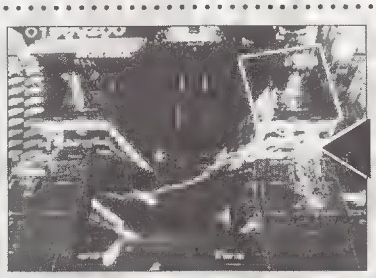

後方から出現する戦闘機3機にロックしたらレーザーを撃ち、


右方向前方のミサイル砲台にロックしてレーザーをつなげ、


右方向から出現する戦車 3 台にロック。


低空中央から上昇してくる戦闘機にロック。


次に左方向のミサイル砲台2台にロックし、


レーザーを撃ち右方向のミサイル砲台にロックし、


低空から上昇してくる戦闘機を右→左へとロックして破壊。

から戦闘機が4機上昇してくるのでこの戦闘機を右から左にロックして、レーザーをつなげ破壊する。

次にまた同じパターンで、後方から戦闘機が4機上昇してくるがこの戦闘機までは、レーザーがつながらないので上昇してくる所をロックして速攻でレーザーで破壊しよう。

・Point4

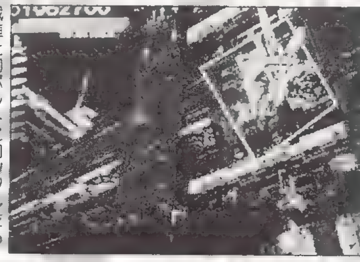
まず初めに画面前方左方向に青戦車が1台走行しているのでまずこいつにロックする。青戦車にロックしてすぐ後方からレーザーでの耐久力12発のロボットが上昇してくるので、このロボットに12ロックをかけるのだ。ムックのほうではこの場所で2つのパターンを紹介しているが、実はもっと楽なパターンがあるので紹介していこう。

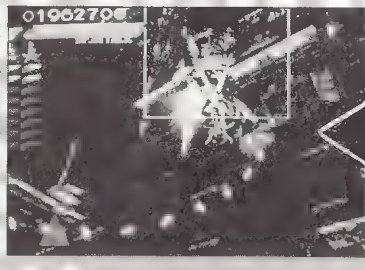
ロボットが上昇してくる所をそのままロックしているとロボットは左から右に扇状に通常弾を撃ってくるので、弾が飛んできたらロボットの目の前に自機を移動させる。

そうすると楽に通常弾をかわせるうえにロボットにも楽に12ロックできる。なぜ自機がやられないか説明するとロボットの手に持っている銃には、実は当たり判定がなく通常弾は銃の先端から発射されるためロボットの手に持っている銃に自機を重ねるようにすればOKだ。

ロボットに12ロックしたらレーザーを撃ち左方向前方から出現する戦車3台をロックしにゆき、レーザーをつなげ破壊すればちょうど16ロックしたことになり、この場所で5万1200点をGETできる。

最後の戦車で5万1200点GETするとすぐ前方から戦闘機が10機バラバラに通常弾を弾ちながら突っ込んでくるので、画面後方中央からショットを撃ちながら、戦闘機の撃つ通常弾を右へ移動しながらかわしそのまま前方へ移動してかわすようにする。


戦車とロボットにロックしたらレーザーを撃ち。


ロボットが通常弾を撃ってきたらロボットの目の前に自機を移動。


右方向前方から出現する戦車3台をロック。

G-エリア

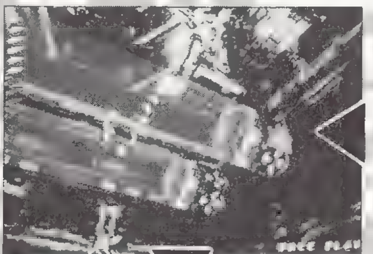
Gエリアに突入すると初め画面右方向低空からレーザーでの耐久力12発のロボットが上昇してき、その前方にミサイル砲台が6台縦一列に並んでいる。

この場所はロボットが右方向低空から上昇してくる所を7ロックか8ロックして、ロボットが上昇してきたら自機を左方向に移動させロボットの撃つ通常弾を左方向に撃たせる。

ロボットの通常弾を左方向に撃たせせたら右方向に移動してて通常弾をかわしながらロボットに少しショットを撃ちこむ（ロボットの耐久力をさげるため）。そうしたらレーザーを撃って、そのまま右方向前方のミサイル砲台6台にロックしにゆきレーザーをつなげて破壊するようにする。

この時にそのままミサイル砲台にロックしに行っても全部で16ロックすることができないので、途中でロボットに何回かロックしてからミサイル砲台にロックしに行くようにする。


ロボットが上昇してくる所にロックし、


ロボットの通常弾を左に撃たせ、


右方向に移動して通常弾を避けながらショットを少し撃ち込み、


右方向前方のミサイル砲台をロックしてレーザーをつなげ破壊。

H-エリア POINT1～2

Hエリアに突入すると左右からレーザーでの耐久力12発のロボットが1機ずつ、計2機のロボットが出現するので右方向から出現するロボットをまず速攻で破壊する。

・Point1

右方向から出現したロボットを破壊したら左方向から出現するロボットにロックする。ロックする時の注意点が1つあり左方向から出現したロボットが1発弾を自機に向かって撃ってきたら自機を画面前方に移動させ、ロボットを前方に誘導させる。

ロボットに12ロックしたらレーザーを撃つ。レーザーを撃ったら前方左右から戦車が3台ずつ計6台の戦車が出現するので、前方左方向から出現する戦車3台にロックしてレーザーをつなげるようにする。

戦車3台までロックしてレーザーをつなげたら後方左右から戦闘機が8機上昇してきたのちに、前方から通常弾を撃ってきながら突っ込んでくるので左方向低空から上昇してくる戦闘機1機をロックすれば、全部でちょうど16ロックしたことになりこの戦闘機は200点なので、256倍すると5万1200点をGETできる。


ロボット2機のうち右側のロボットを破壊し、


左側のロボットにロックしてロボットの弾を1回避けたら、

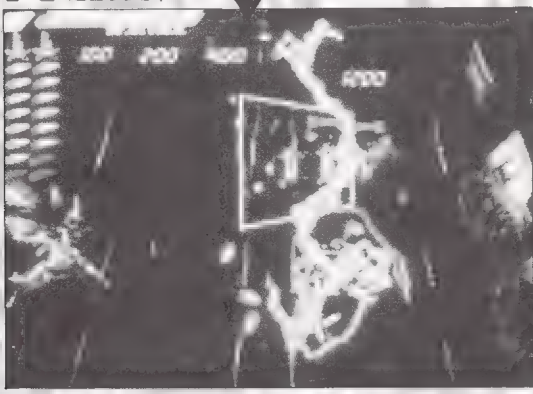

自機を前方に移動させロボットを前方に誘導させ、


左方向前方から出現する戦車3台と戦闘機までレーザーをつなげる。

後方から出現する戦闘機を左→右へとロックし、レーザーを撃ち、



後方から出現する戦闘機を右→左へとロックし、





ロボットに6ロックして、



左方向後方から出現する戦闘機を右→左へとロックして破壊。

左方向低空から上昇してくる戦闘機1機をロックしてレーザーで破壊したら、画面後方中央に自機を移動させ右方向低空から上昇してきたのち突っ込んでくる戦闘機をショットで破壊したら戦闘機の撃つ通常弾を少しずつ左方向に移動しながらかわし、つづいて前方へ自機を移動させて通常弾をかわすようにする。

この戦闘機の撃つ通常弾をかわしていると、続いて画面後方から戦闘機が5機出現するのでこの戦闘機を左から右へとロックする。

・Point2

後方から出現する戦闘機を左から右へとロックしたら、レーザーを撃ち再び後方から戦闘機3機を左から右へとロックしてレーザーをつなげる。

続いて左方向からレーザーでの耐久力12発のロボットが出現し、加えて後方から戦闘機が3機出現するのでまずロボットに6ロックし、そのあとに戦闘機3機にロックしてレーザーをつなげて破壊すれば全部でちょうど16ロックすることができる。

戦闘機をすべて破壊してもまだロボットが残っているので、ロボットの撃つ通常弾を1回かわしたらすぐロボットを破壊する。

以上がステージ7の攻略となるが、ステージ7自体はだいたい350万以上の点数を稼げれば合格といったところだろう。

超 高く買います!!

全国200店ならではのこの高価買取!!

CD買い取り価格表

「CD、めっちゃくちゃ高く売りたいなら、やっぱりココ」

まとめて売るとさらにお得!!（シングル・きずものは対象外です。）

CD10枚以上で500円プラス / CD20枚以上で1500円プラス / CD30枚以上で3000円プラス

★最新作"特高"買い!コーナー

》TK MILLION WORKS	2,000円
荒井由実》The Concert	2,000円
シャ乱Q》GOLDEN'Q	2,000円
安運祐実》AMERICA	2,000円
イエローモンキー》ベリー・ベスト・オブ・Y・M	2,000円
石嶺聡子》GENERATION	2,000円
稲垣潤一》Revival	2,000円
井上昌己》Love Ballad Best	2,000円
UA(ウーア)》11	2,000円
m.c.A・T》Crossover	2,000円
Eri》Fall in loving time	2,000円
Ellie(エリ)》Bitch in Zion	2,000円
Eins:Vier》timeless words	2,000円
オリジナル・ラヴ》SingleCollection	2,000円
加藤いづみ》スマイルス&ティアーズ2枚組	2,000円
KINE NAOTO》REMEMBER ME?	2,000円
筋肉少女帯》キラキラと輝くもの	2,000円
楠瀬誠志郎》しあわせまだかい	2,000円
工藤静香》She Best of Best	2,300円
クライズラー&カンパニー》Up and Away	3,000円
近藤真彦》ロック・ベスト	2,000円
郷ひろみ》グレイテスト・ヒッツ'97	2,000円
サーフ・コースターズ》サーフデリシャス	2,000円
酒井法子》スノーフレイクス	2,000円
椎名へきる》with a will	2,000円
鈴木聖美》ベスト（仮）	2,000円
鈴木彩子》ヒストリー・オブ・S・S1	2,000円
S・スライダーズ》ノー・ビッグ・ディール	2,000円
smart》ずっとあなたを探してた	2,000円
瀬戸朝香》To Love	2,000円
ZERO》Horizon	2,000円
高橋克典》新作(COCA13940)	2,000円
たかはしまりこ》紗BOX	2,300円
田村直美》SINGLES	2,000円
MULTIMAX》Cheer Up	2,000円
TMN》TIME CAPSULE all the	2,500円
T-BOLAN》BALLADS	2,000円
中山美穂》Ballads Ⅱ	2,000円
西脇唯》UNISON	2,000円
ハイロウズ》Tigermobile	2,000円
Pink Lady》新作(VICL848)	2,000円
藤井フミヤ》新作(PCCA01057)	2,000円
プリンセス×2》Last Live(限定盤)	2,500円
プリンセス×2》Last Live(通常盤)	2,200円
ホフディラン》多摩川レコード	2,000円
MAX》MAXIMUM	2,000円
松田聖子》Guardian Angel	3,500円
ラルク・アン・シエル》True	2,000円
ICE》ソウル・ディメンション	1,800円
宇徳敬子》氷	1,800円
XJAPAN》DAHLIA	1,700円
久宝留理子》Pocket People	1,800円
久保田利伸》LALALA LOVE THANG	1,800円
GLAY》BELOVED	1,800円
小泉今日子》オトコのコ オンナのコ	1,800円
TWO-MIX》BPM 150 MAX	1,800円
NOKKO》Rhyming CAFE'	1,800円
雛形あきこ》ヒナ・コレ2	1,800円
フライング・キッズ》真夜中の革命	1,800円
辺見えみり》流れ星	1,800円
Barbier》first	1,700円
B'z》FRIENDS Ⅱ	1,400円

J★POP高価買取一例・・・

■■邦楽 あ 行■■■■

相川七瀬》Red	1,500円
ICE 》定価2500円のCD全	各1,500円
石井竜也&CHAR&有賀啓》ACRI	1,500円
安室奈美恵》DANCE TRACKS 1	1,100円
》オリジナル・トラックス 1	1,300円
》SWEET 19 BLUES	1,100円
荒井由実》スーパー・ベスト・オブ・～	2,000円
イエロー・モンキー》全アルバム	2,000円
ISIS(イシス)》ごちゃまぜの恋	1,800円
石嶺聡子》Passion	1,500円
ウルフルズ》すっとばす/爆発オン～	各1,500円
VANILLA》玉椿	1,700円
HIM》HIMAX	1,500円
エレファントカシマシ》ココロに花を	1,700円
YEN TOWN BAND》MONTAGE	1,500円
大黒摩季》BACK BEATs #1	1,200円
岡田浩暉》HIP 88	1,500円
小沢健二》犬は吠えるがキャラバン	1,700円
》球体の奏でる音楽	1,500円
オリジナル・ラヴ》ベリーベスト・オブ・O.L	1,700円

■■邦楽 か 行■■■■

加藤いずみ》IZUMI-SINGLES &	1,800円
》S&T～セレクション盤	1,700円
かの香織》裸であいましょう	1,700円
》ウララ	1,800円
華原朋美》LOVE BRACE	1,500円
カヒミ・カリィ》マイ・ファースト・カリィ	1,400円
嘉門達夫》替え歌メドレー大全集	1,700円
黒夢》フェミニズム／Cruel	各1,500円
GLAY》BEAT out	1,500円
》スピード・ポップ	1,700円
globe》globe	1,200円
コーネリアス》全アルバム	各1,700円
コレクターズ》MIGHTY BLOW	2,000円

■■邦楽 さ 行■■■■

サイコ・ベイビーズ》フラワーズ	2,000円
斉藤和義》ワンダフル・フィッシュ	1,800円
サザン・オール・スターズ》すいか(稀品)	35,000円
》バラッド1/2/KAMAKURA	各1,700円
》「カマクラ」以前のアルバム	各1,500円
サニーデイ・サービス》東京/若者たち	各1,700円
シャ乱Q》シングル・コレクション	1,200円
》ロス・タイム	1,300円
》売れっ子への道渋滞中	1,100円
》炸裂!へなちょこパンチ	1,400円
ジュディー&マリー》全CD	各2,000円
女王様 》俺は女王様	1,800円
鈴木蘭々》One and Only	1,700円
スターダスト・レビュー》Ladies&Gent～	1,700円
スチャダラパー》サイクル・ヒッツ	1,700円
》偶然のアルバム	1,500円
スパイラル・ライフ》3000円の全CD	各1,800円
スピッツ》ハチミツ／空の飛び方	各1,400円
》インディゴ地平線	1,700円
》オーロラになれなかった	1,400円
》↑その他のアルバム	1,700円
SMILE》全アルバム	1,700円
SMAP》COOL	1,500円

■■邦楽 た 行■■■■

武田真治》全アルバム	1,500円
玉置浩二》CAFE JAPAN	1,200円
田村直美》T's MOTOWN LIVE	1,500円
d.o.s》chartered	1,200円
CHAGE&ASKA》「ENERGY」前の全CD	各1,400円
Chara》BABY BABY BABY	1,700円
》Happy Toy	1,200円
》ヴァイオレット・ブルー	1,200円
》SWEET／ソウル・キス	各1,700円
TMN 》black /red /blue	各1,400円
TMレボリューション》MAKES REVOLUTION	1,800円
T-BOLAN》SINGLES	1,300円
This Time》Love Twins	2,000円
TWO-MIX》BPM143／BPM132	各1,500円
TOKIO》BEST E.P・セレクション・オブ・T	1,500円
ドリームズ・カム・トゥルー》ドリームズ・カム・	1,500円
》ラヴ・ゴーズ・オン・・	1,500円
中島みゆき》大吟醸～ベスト	1,400円
中村雅俊》ウイズアウト・ユー	2,000円
永岡昌憲》情熱	2,000円
長渕剛(限定)》LIVE COMPLETE'	3,000円

■■邦楽 は 行■■■■

THE HIGH-LOWS》ハイロウズ	1,500円
浜田省吾》青空の扉	1,500円
林田健司》RAPHLES HISTORY	1,700円
林原めぐみ》berterm	1,700円
BA－JI》バジの素	1,700円
パーソンズ》ガーディアン・エンジェル	1,600円
パフィー》amiyumi	1,200円
パメラ 》Pure	1,600円
hide》PSYENCE	1,400円
hitomi》GO TO THE TOP	1,500円
》by myself	1,300円
B'z 》OFF THE LOCK/リスキー	各1,400円
》B'z/ブレイク・スルー	各1,400円
ピチカート・ファイヴ》アンティーク'96	1,700円
》(限定)GREAT W～	2,000円
》rarerities	1,700円
》その他の全アルバム	各1,500円
ファースト・インプレッション》super natural	2,000円
FIELD OF VIEW》Ⅱ	1,500円
フィッシュマンズ》空中キャンプ	1,700円
藤井フミヤ》TEARS	1,200円
フリッパーズ・ギター》全アルバム	1,500円
古内東子》全アルバム	各1,700円
THE BOOM》TROPICALISM-0°	1,500円
》THE BOOM	1,700円
ブルーハーツ》スーパー・ベスト	1,500円
BLUE BOY》Lookin'For Days	2,000円
プリプリ》プリプリ大全集	5,000円
Penicillin》VIBE∞	2,000円
》Indwell	2,000円
BOOWY》全アルバム	1,200円以上

■■邦楽 ま 行■■■■

MY LITTLE LOVER》エヴァーグリーン	1,300円
槙原敬之》UNDERWEAR	1,500円
松田聖子》コンプリート・バイブル	7,000円
》ウィンター・テイルス	1,500円
》バイブル2／3	各2,000円
松任谷由実》ヒストリー／コレクション	各2,500円
》「ノーサイド」前の全CD	1,400円以上
Mr.CHILDREN》アトミック・ハート	1,100円
》エブリシング／ヴァーサス	各1,200円
》カインド・オブ・ラヴ	1,200円
森高千里》DO THE BEST	1,500円

■■邦楽 や 行■■■■

矢野顕子》ひとつだけ	1,700円
山下久美子》シングル・コレクション	2,000円
ユニコーン》ベリー・ベスト・オブ～	1,700円
米倉利紀》mad phat natural～	1,700円
》他全アルバム	各1,500円

■■邦楽 ら・わ 行■■■■

RAZZ MA TAZZ》フービ～/オーディ～	各1,700円
ラッツ&スター》バック・トゥ・ザ・ベーシック	1,500円
リンドバーグ》シングルズ(限)	2,500円
LUNA SEA》エデン／MOTHER	各1,500円
》IMAGE／ルナシー	各1,500円
RED WARRIORS》ワールド・オブ・レッズ	2,000円
Wild Style》ワイルド・イン・パラダイス	1,700円
WILD STYLE》Cryin'	2,000円

★洋楽最新作"特高"買い!コーナー

ビートルズ》アンソロジー3	2,000円
アイアン・メイデン》BEST BEAST通常盤	2,000円
インナー・サークル》ベスト	1,700円
ヴァネッサ・ウィリアムス》スター・ブライト	1,500円
ヴァン・ヘイレン》グレイテスト・ヒッツ	1,500円
カーペンターズ》トレジャーズ	2,200円
ジャミロクワイ》SINGLE BOX	3,500円
スキャットマン・ジョン》ジャーニーズ・オブ・F	1,400円
タジャーナ》サンタマリア(CD)	1,700円
ダイアナ・キング》TOUGHER&LIVE	1,500円
DCトーク》ジーザス・フリーク	1,700円
パンドラ》チェンジズ	1,400円
ファン・ファクトリー》ベスト	1,700円
フィル・コリンズ》イントゥ・ザ・ライト	1,500円
ボズ・スキャッグス》フェイド・イントゥ・ライト	1,700円
マドンナ》エヴィータ～サントラ	1,400円
MR.BIG》ベスト・オブ・MR.BIG	1,700円
ロクセット》スパニッシュ・アルバム	1,600円
オムニバス》JUMP2	1,600円
》バラードMAX2	1,500円
》TV MAX	1,500円

★洋楽!高価買取!一例・・・

■■洋楽 か 行■■■■

カーディガンズ》ファースト・バンド・オン～	1,200円

■■洋楽 さ 行■■■■

シェリル・クロウ》シェリル・クロウ	1,500円
》チューズデイ・ナイト・ミュージック～	1,500円
シキシャ》ベルト・イット・アウト	1,400円
ジャミロクワイ》Travelling Without	1,400円
スノー》ベスト・リミックス	1,400円
》ジャスティス	1,500円
セリーヌ・ディオン》ラヴ・ストリーズ(限定)	1,600円
》D'EUX(デュ)	1,500円

■■洋楽 は 行■■■■

ビートルズ》(赤),(青)	各2,300円
》ライヴ!アット・ザ・BBC	2,000円
》アンソロジー2	1,500円
ブラー》ライヴ・アット・武道館	1,700円
ベック》ステレオパセティック・ソウル・マニュレ～	1,400円
ロス・デル・リオ》Shall we マカレナ?	1,400円

★★★映画・TV(サントラ)★★★★ 強化買取中!

サントラ》スワロウテイル・バタフライ	1,500円
オムニバス》MAX JAPAN3	1,500円

★その他、洋楽BIG ARTIST、破格値買取中!!!
（輸入盤は価格が異なる場合が有ります）

CDを売るときの注意

※CDアルバムは5枚以上になるように送って下さい。※帯無し、ケース割れ、汚れ、レンタルシール付きは、マイナス100円。スリ傷は程度によりマイナスになります。※ひどい傷、音飛び、表紙無しは買い取りできません。 ㊟返品はできませんので、発送の際は買取価格や注意事項をよくご確認下さい。

ゲーメスト買取申し込み書

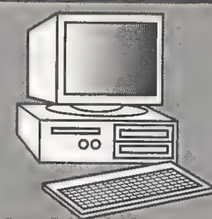
保護者氏名　　印	ソフト 1	7
本人氏名	2	8
住所 〒	3	9
	4	10
電話番号	5	11
勤務先（学校名）　年齢　歳	6	12

上記のことが書いてあれば、どんな紙でもOK! GAMESTの何月号か?を忘れずにね!!

TVゲーム、音楽CD、パソコンソフト、超高く買います。パソコンソフトは次のページをみてね!

TVゲーム、音楽CD、パソコンソフト、超高く買います。パソコンソフトは次のページをみてね!

パソコンCD-ROMも買取り始めました!!



パソコンCD-ROM買取価格表

めざせ!!全国最高値買取!!

Windows

タイトル名	買価格取
アースティア・サーガラーサ・レジェント	3,900円
AQUA ZONE VER1.5 DELUXE	6,600円
悪夢 青い果実の散花	3,100円
アセンダンシー	3,100円
アドバンスド・メビウスリンク2	3,300円
アマランスKHリミックス	3,300円
亜美～ときめきパソコンプリンセス～	3,100円
あゆみちゃん物語実写版	3,500円
ALONE IN THE DARK 3	3,300円
EARTH SIEGE Ⅱ スカイフォース	3,300円
淫獣教師～狂楽の学園～	3,900円
ウォリアーネイションズ	4,300円
Windows 95 珈琲タイム ベストセレクッション	3,100円
ウインバトル	4,100円
馬なり手帳'96	3,600円
AI 囲碁5	5,600円
エーベ・ルージュ	4,300円
A列車で行こう4	3,100円
SU-27 FRANKER	4,600円
悦楽の学園	3,100円
MS GOLF VER2.0	5,100円
ANGEL HALO～エンジェル・ハイロウ～	3,300円
OH! きつねさま	3,100円
柿木将棋2	5,600円
加藤一二三 将棋直感精読流	4,100円
雷の戦士ライディ2	3,300円
COMING HEART～カミングハート～	3,100円
ガメラ コレクション	4,100円
餓狼3 ～遥かなる闘い～	3,300円
究極正義セクシーマーブル オリギナル版	3,300円
究極正義セクシーマーブル プレミアル版	4,900円
傷～きずあと～	3,300円
KING'S QUEST7完全日本語版	3,600円
クラシックロード4	3,700円
クリスタルリナール	3,100円
黒猫館 WIN95	3,300円
GLO-RI-A 禁断の血族	3,600円
ゲームの鉄人 THE 10GAMES	3,300円
ゲームの鉄人 THE上海	3,100円
恋はミラクルストーリー 麻宮淳子	3,100円
ここは楽園荘	3,100円
ここは楽園荘2	3,300円
紺碧の艦隊2 パーフェクト	4,300円
GOKKO 3 完全版	4,600円
CIVILIZATION2000	3,600円
CYBER SPEED	3,100円
サイレント・ノヴァ	3,900円
サイレントサンダー	3,300円
3×3EYESサザンアイズ～吸精公主～ Win95対応	4,300円
3×3EYESサザンアイズ～三只眼變成～	3,900円
殺意の証明	3,600円
三国演義	5,300円
ザ・コンビニ あの町を独占せよ	3,100円
雑音領域	3,100円
THE HIVE WARS	5,100円
THE HIVE WARS 緑パッケージ	3,100円
上海グレード・モーメンツ 95専用	3,600円
SHOCK WAVE ASAULT	3,100円
将棋最強 2	5,100円
SEEK WIN 95	3,100円
SEEK 実写版	3,100円
雫～しずく～	3,300円
シバース ～SHIVERS～	4,100円
SIM CITY 2000コレクション	4,100円
SIM TOWN FOR Win95	3,600円
ジェラシー	3,100円
ジャーニーマン・プロジェクト2	4,300円
雀豪4	4,600円
雀帝2	3,600円
雀道2	3,900円
雀風2	3,900円
雀風2 DASH	4,100円
女医 美奈子	3,100円
SHIVERS～シバース～	4,100円
スーパーリアル麻雀P4+4人麻雀	5,300円
スーパーリアル麻雀PV	5,300円
聖エレミヤ学園	3,100円
政界立志伝	3,100円
聖少女戦隊レイカーズ Ⅰ・Ⅱ	3,600円
戦略将棋	4,100円
卒業 R	3,500円
卒業アルバム〈プレミアムバージョン〉	3,600円
卒業ⅡNEO GENERATION	3,300円
ソニック・ザ・ヘッジホック	3,100円
ソリティアスジャーニープラス雀道	3,600円
ゾーク・ネメシス ～ZORK NEMESIS～	3,300円
太平洋の嵐 2	3,700円
太平洋戦史 蒼きソロモンの墓標	3,300円
禁忌(タブー)	3,300円
大戦略V	4,300円
大戦略V バリュウパック	5,100円
大帆船 密航者を探せ	3,100円
大ひんみん王	3,100円
チックス・テイル	3,100円
釣道 ～海釣り編～	3,300円
TEO もうひとつの地球	4,600円
デイトナ U・S・A	4,100円
デストラクション・ダービー	3,600円
棘 ～TOGE～	3,100円
トラブル・キャッシュ	3,100円
虜 ～とりこ～	3,600円
トワイライトホテル	3,100円
DOOMⅡ	4,300円
同窓会 2(ポスター無¥500引き)	4,400円
同窓生	3,900円
七英雄物語	3,100円
なる麻雀	3,100円
野々村病院の人々 WIN95	3,100円
覇王雀戦記	3,900円
白日夢ヴァーチャルアイドル 小田桐舞	3,600円
バーチャファイター PC	3,300円
バイオバトラー	3,900円
VIPER V10	3,500円
パチンコCOLLECTION	4,100円
漂流	3,100円
必殺パチンココレクション	3,300円
PIA キャロットハウスへようこそ	3,300円
PICTURE PERFECT GOLF	3,900円
ファーランドストーリー～狂神の都～	3,100円
ファーランドストーリー～天使の涙～	4,300円
FINAL DOOM	3,100円
PHANTASM	4,600円
BLUE EYES	3,100円
ブローンアウエイ～BLOWN AWAY～	3,100円
プリンセスメーカー2	3,600円
プリンセスメーカー2 WIN95	5,600円
プロレス者達の挽歌 人生プロレス	3,500円
HELL	3,300円
星の砂物語 バリューコレクション	3,600円
星の砂物語3	3,900円
ボルテックス	3,300円
麻雀狂時代 コギャル放課後編	3,600円
麻雀幻想曲 Ⅰ・Ⅱ	3,100円
MY HOME DREAM 2	3,900円
MYST	3,600円
MIRAGE2	3,100円
MILO	3,100円
魅惑の調書	3,100円
夢幻夜想曲	3,600円
メルクリウス・プリティ	3,500円
MELTY CLUBE	3,100円
ももこちゃん FOR ME 見習看護婦編	3,100円
闇の稜線～湖に消えた白い肌の記憶～	3,100円
やんやんの激闘同窓会	3,100円
慾～むさぼり～	3,100円
リザレクト	3,600円
RETURN FIRE	3,100円
リトル・ビッグ・アドベンチャー	3,300円
リバース	3,300円
リビドー7インパクト	3,300円
REBEL ASSAULT 2 日本語版	4,600円
RIBBON	3,300円
リマ・ザ・トゥルース	3,900円
リングアウト!	3,100円
ルージュの伝説	3,900円
ルナティックドーン	3,500円
ロクス・アルバ 2 闇の聖母	3,300円
WARRIOR NATIONS	4,900円

PC-9821

タイトル名	買価格取
アイアン・アサルト	3,100円
アローンインザダーク3	3,300円
うさぎなパニックEXスペシャルパックCD	3,700円
ESの方程式	3,100円
F-14フリートディフェンダー	3,900円
えんじぇる★ないと	3,100円
OH! きつねさま	3,100円
雷の戦士ライディ2	3,700円
ガーディアンリコール	3,700円
学園爆裂転校生	3,600円
くすり指の教科書	3,100円
クラッシクロード4	4,300円
朱紅い雫 THELEGENDOOFHEROSE4	3,100円
紺碧の艦隊2パーフェクト	3,900円
ザ・パシフィック・エアー・ウォー1942	4,500円
神王伝説クリスタニアDX	3,100円
ダンジョンハック	3,300円
TUNEDHEART	3,100円
超時空要塞マクロス スカルリーダー	3,100円
TFX	4,100円
天使たちの午後コレクション2	3,100円
デュエルサクセション	3,600円
デュエルサクセション プラスキッド	3,100円
デリシャス らんちぱっく	3,100円
Dangel デンジェル	3,300円
DOOMⅡ～ドゥーム2～	3,600円
ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅲ Win95対応版	5,100円
ドラゴンロア	4,100円
バーチャコール2	3,600円
柊坂の旧館	3,100円
PGA TOURGOLF'95	3,100円
プランディッシュ1・2・3セット	3,900円
プランディッシュ3R版	4,100円
プランマーカー2	3,300円
プロフェッショナルベースボール1996	3,900円
POLISENAUTS～ポリスノーツ～	3,300円
魔法少女プリティーサミー後編	3,300円
護人 ～まもりびと～	3,300円
無人島物語	5,100円
夢の精	3,100円
RacRALLY	3,900円
RIBBON～リボン～	3,100円
ロードス島戦記Ⅱ	3,300円
LOST EDEN～ロストエデン～	4,900円
忘れえぬ炎	4,300円

HYBRID

タイトル名	買価格取
アメリカ横断ウルトラクイズⅡ	3,100円
エヴァンゲリオンコレクターズ 3	3,100円
エヴァンゲリオンコレクターズ 4	3,100円
エヴァンゲリオンコレクターズディスク2	3,100円
河原崎家の一族	3,100円
学園美少女制服図鑑	3,300円
餓狼伝説 SPECIAL	3,600円
CAL1・2+PAL	3,300円
きゃんバニプリミエール+スピリッツ	3,900円
佐々木洋のてくすちゃX	3,100円
サタデー・ナイト・ライブTHEFIRSTTWENTYYEARS	3,900円
侍魂 ～サムライスピリット～	3,600円
女子校制服物語	3,100円
天地無用! 魎皇鬼ごくらくCD-ROM2	3,600円
濃縮CD-ROM図鑑トップをねらえ	3,500円
バーチャコール 2	3,600円
VIPER-V12	3,100円
パワードール 2	5,100円
ムーンライトエナジー2	3,100円
夢見坂 コレクションズ	3,100円

Macintosh

タイトル名	買価格取
ALONE IN THE DARK 3	3,300円
ANKH アンクピラミッドの謎	3,100円
インディジョーンズアトランティスの秘宝	3,900円
WING COMMANDER IV (JM)	3,600円
オレゴントレール2	3,300円
ガンダムタクティクス	3,100円
機動警察PATLABOR DIGITAL LIBLARY VOL.1	3,600円
THE JOURNEYMAN PROJECT VER.2	3,500円
THE DIG	3,500円
SHOCK WAVE ASSAULT	3,900円
SINKHA	3,300円
雀皇登竜門	4,300円
女性ジャーナリスト殺人事件	3,100円
TOTAL DISTORTION	3,900円
HARPOON2 PLUS	5,300円
PGA TOUR GOLF3	4,500円
PHANTASM	4,100円
BLOWN AWAY	3,100円
プリンセスメーカー2	4,100円
MARATHON 2 DARANDAL	3,100円
麻雀悟	3,100円
マイホームドリーム	4,100円
ミッションスクール制服図鑑	3,100円
MYST	3,900円
REBEL ASSAULT2	3,100円
REBEL ASSAULT2 (JM)	3,600円
ロードランナーオンライン完全日本語版	3,100円

TV-GAME・CD・パソコンソフト
買取のゲオは、全国200店の
ビックチェーンです!!
広告買取8年の実績だから **安心!!**

CD-ROMを売る場合の注意

★よんでね!!★

★買取り出来るのは、Windows対応CD-ROM、PC-98用CD-ROM、HYBRID CD-ROM、Mac対応CD-ROMのみです。
★フロッピーディスクソフト(CD-ROM添付のもの除く)は、買取り出来ません!!
★箱・説明書・未記入のユーザーカードが無いもの、キズ・汚れがあるものは、買取り出来ません!!
★同一タイトルは、1本までとさせていただきます。業者さんは、別途ご相談下さい。
★買取りの手続きは、CD、GAME、本といっしょです。前のページをよく読んでね!!
★TV-GAMEとあわせて合計本数が3本以上になるように送って下さい。
買取代金送料(600円)が引かれますので、本数もしくは金額が少ないとマイナスになってしまいます。
★買取り不可商品は、返送できませんので確認の上、ご発送下さい。

ガンガン送ってね!!
待ってます!!

ゲオ 流通センター
GAMEST買取係

申込書は、前のページ!!

TVゲーム、音楽CD、パソコンソフト、超高く買います。ゲーム・CDは前のページをみてね!

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。

アイレム
- R-TYPE Ⅱ 10K
- R-TYPE レオ 12K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- イメージファイト 10K
- ガンホーキ 15K
- ビジランテ・大工の源さん 各2K
- カプセルインベーダー 48K
- サンダーブラスター 10K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
- 〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各22K
- ボンバーマン 5K
- 四川省 2K
- 四川省 Ⅱ 5K
- くっすんおよよ 5K
- F1,フィニシュ 2K

SNK
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板 18K
- 業務用カセット
- ★★★特報★★★
- MV-1用メモリーカードスロット
- 基板、ハーネス一式 10K
- ※メモリーカード(新品)3枚付

カプコン
- 戦場の狼Ⅱ 5K
- 1942・バルガス 各8K
- ストリートファイター 18K
- SF-Ⅱ 5K
- SF-Ⅱ ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- USネイビー 18K
- 戦場の狼 Ⅱ 25K
- クイズ & ドラゴンズ 5K
- バース 20K
- マジックソード 18K
- ナイツオブザラウンド 15K
- 天地を喰う 15K
- 天地を喰う Ⅱ 10K
- CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
- ゴークス(レバー対応) 2K
- ドキューン 10K
- V-5 8K
- フィグゼイド 8K
- 達人 4K

コナミ
- グラディウス(電源Ⅱ付) 35K
- 〃 〃 Ⅱ 35K
- 〃 〃 Ⅲ 25K
- スーパーヘリ・コブラ (c) 8K
- パロディウスだ 3K
- クライムファイター 10K
- 〃 〃 2 12K
- 出たなツインビー 6K
- マーシャルチャンピオン 10K
- ツタンカーム 35K
- バンクショット 3K
- 学園のすすめ 2K
- サーカスチャーリー 18K
- モグラデッセ(テスト基板) 3K
- GX ROMボード 格安

ジャレコ
- プラスアルファ 28K
- セイントドラゴン(天聖龍) 10K
- スーチーパイⅡ(ロム) 2K
- P-47エイシス 2K
- 湾岸戦争 2K
- ゲーム天国 2K
- メガシステムマザー 格安

セガ
- 雀子ちゃん雀荘 H付 10K
- 時の戦士 10K
- フリッキー 28K
- ファンタジーゾーン 15K
- タイムスキャナー16B 10K
- カルテット 2 16A 18K
- ぷよぷよ通 5K
- コラムス 3K
- ムーンウォーカー 10K
- ボナンザブラザース(S24) 10K
- シャドーダンサー 8K
- デディボーイブルース 38K
- 青春スキャンダル 25K
- アップンダウン 38K
- ワンダーボーイ (c) 5K
- ロボレス 2001 10K
- モンスターランド 12K
- バーニングライバル 20K
- スタックコラムス、タントアール、ぷよぷよ 各3K
- バーチャーファイター 12K (コンボ用ハーネス付)
- 飛翔鮫(F.SHARK) 5K
- 究極タイガー 8K
- アルカノイド S付 5K
- 〃 リベンジー S付 8K
- ヴォルフィード 3K
- ダッシュ野郎 18K
- フォーティ ラブ 10K
- イグジーザス 12K
- レインボーアイランド 28K
- 女三四郎 25K
- アラビアンマジック 18K

F-2 マザーボード

ブリルラ38K・メタルブラック28K・ガンフロンティア30K・ミズバク大冒険 8K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス6K・忍者キッズ7K・MJ-12 6K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 10K

※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 3K(大基板)

F2-Sub

クレヨンしんちゃん. クイズHQ. クイズ人生劇場. ゆうゆのクイズ. クイズクエスト. 地球防衛軍. 栄光の甲子園. トキメキチャート. ファイナルブロー. 各1K

F3-Subカートリッジ
- ダライアス外伝 3K
- バブルシンフォニー 2K
- エレベーターAcリターン 2K
- パズルボブル2 2K
- アッカンベーダー 2K
- 逆鱗弾 2K
- 一他、各種格安 F3マザー特価

タイトー
- スペースインベーダーCL 25K
- クイックス 純正 18K
- アルペンスキー 25K
- ジャングルキング 25K
- ドクタートッペル探検隊 6K
- べんべろべー 18K
- メイズオブフロット 5K
- シーファイターポセイドン 18K
- ファイティングホーク 3K
- 中華大仙 3K
- 功里金団 3K
- バブルボブル 18K

デコ
- 空手道・ロボコップ 各10K
- ダークシール 12K
- 〃 〃 2 15K
- ロボコップ 2 18K
- スクランブルエッグ 18K
- ウルフファング 18K
- クルードバスター 8K
- タンブルポップ 5K
- ファイターズヒストリー 4K
- プロゴルフ・テニス 各5K
- マジカルドロップ 3K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K
- ドッヂボール 3K

ニチブツ
- アームド エフ 5K
- テラクレスタ(FM音源版) 10K
- 五目ならべ(連珠) 3K
- ハイホー・ハイホーⅡ 各1K

UPL
- シュトラール 8K
- ムスタング 8K
- バンダイク 3K
- タスクフォースハリアー 5K
- ゴモラ 5K
- アクロバットミッション 3K
- ノバ2001 8K
- アトミックロボキッド 8K

テクモ
- アルゴスの戦士 18K
- スターフォース (c) 10K
- ワールドカップ 90 2K
- ガンディーラー 5K
- 雷牙 10K
- サンダードラゴン 10K
- ボンジャック 18K
- がんばれギンくん 5K

ナムコ
- ナムコクラッシックVol1 15K
- 〃 〃 Vol2 35K
- コズモギャングパズル 3K
- アサルト パネル付 38K
- パックマニア 15K
- ドラゴンセイバー 28K
- 妖怪道中記 10K
- 爆突機銃艇 15K
- マッピー 25K
- ギャプラス 18K
- ドルアーガの塔 38K
- リブルラブル 28K
- エメラルディア 3K
- F/A 10K
- スーパーワールドコート 3K
- グレートスラッガー'94 2K
- ニューラリーX (c) 15K
- ニューマンアスレチック 10K
- ゼビウス 15K
- ディグダグ 10K
- ギャラガ 10K
- パックギャル 15K
- ギャラクシアン (c) 10K
- スーパーワースタ 95 3K

その他
- サボテンボンバース 10K
- パイプドリーム 5K
- ウルトラマン・クラックス 各2K
- ミスターDO (c) 3K
- 五月陣 5K
- F1グランプリ Ⅱ 3K
- スカイスマッシャー 3K
- ボラックス 3K
- SDガンダム 2K
- ソニックウイングス 8K
- ブレイゾン・オーマイガー 各2K
- Mr.Do ユニコーン 12K
- Mr.Do ワイルドライド 15K
- ジャンピングジャック 18K
- ファイアーバード(c) 18K
- 速球貴族 5K
- ニュージグザグ 10K
- 戦国エース 15K
- 上海 3K

一般向・他
- パーティ 12K
- ボレンチ 28K
- キャプテンスタントマン 18K
- シルバーランド 38K
- ペラチャン 48K
- フェニックス 15K
- Qバート (c) 28K
- ムーンクレスタ (c) 18K
- 銀河帝国の逆襲 (c) 18K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局, ファンクラブ 夏物語, 麻雀フライデー, ビタミンC, ズームイン 雀師, 麻雀大予言, ねるとん紳士団, 各1K 早くやってよ, 麻雀学園, 七次元の妖精, グッとE雀, 殺人事件 大人の麻雀、各2Kトリプルウォーズ, クラブ90, 極、パニックスタジアム、サーキットの女豹、華の舞、舞鼓花 各3K スーパー0禁版 10K スーパーリアル麻雀Ⅲ4K スーパーリアルⅣ5K スーパーリアルⅤ5K

大型機の迫力が家庭で
- ダライアス(3画面) 38KO
- サンダーブレード (付) 12K
- アフターバーナー Ⅱ (a) 15K
- ギャラクシーフォースⅡ (付) 25KO
- スーパーチェイス 38K
- ウィニングラン91 (付) 15KO
- ウィニングラン鈴鹿 V21(a) 38K
- スターブレード V21(付) 38K
- エアーコンバット V21(a) 38K
- ソルバルウ V21(付) 38K
- V21シリーズは、電源、ジョイステック付属、基板のみの場合各28K
- ギャラクティック ストーム 38KO
- ナイトストライカー 38KO
- ウォーリァブレード 10K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
- Oの印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
- 他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
- (a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
- 他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%〜8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い(頭金なし)始めました 詳細はお問合わせ下さい。

基板高価買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)-JAMMAハーネスをサービス

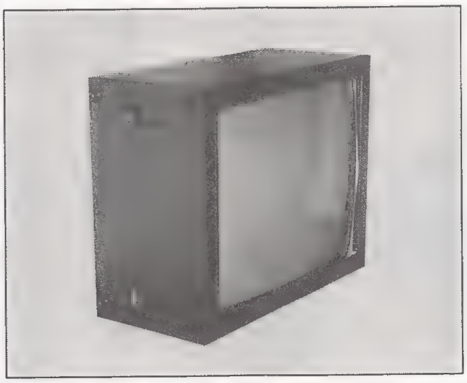
バーゲン情報もEYENET情報FAXで取り出せます

☆初心者大歓迎☆ SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

定休日 日曜日(祝日は営業します)

18インチカラーモニター発売中

■仕様
- ◇スチール製キャビネット入り
- ◇15、24kHz両用
- ◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
- ◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
- ◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  - ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別



専用筐体登場!!

中古、程度良

ナムコ
18インチコンソレット筐体

サターン、プレステ用の1レバー8ボタンハーネス (各1万円) 別売

¥30,000(税・送料別)

(H)1080×(W)580×(D)620
重さ60kg(一般家庭では、60kgまでが限度です。
25インチ、29インチ筐体は100kg以上あります。

18インチモニター+コンボAVセット

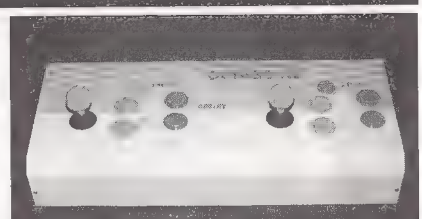
¥65,000(税・送料込)

JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

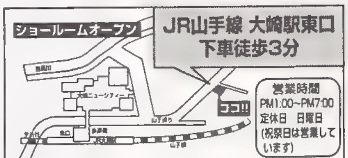
中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格

"コンボAV" (12ボタン)
- ●Vタイプ (S端子、ビデオ対応)…………… ¥28,000
- ●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

第24回

For a Gamer's Heart...

ゲーマー最終形態 ARCADER

アーケーダー

『基板購入の心得と新型モニターで未来をひらけ』

何と2カ月もお休みしちゃったアーケーダー。ブチケンの基板購入ガイドあり、新型モニターの速報あり、プレゼント当選者の発表ありと、こいつぁ目が離せないぞ、いやまじで。

担当：マウント虎&ルーム初台

けそタンのレッツ購入！ 買い基板の選びかた

今回は特別趣向として、基板購入の際についての心構えなぞをブッこいてみようと思う所存。

基本的に基板というのは超極爆豪嗜好品であるので、これを買わなきゃ命にかかわるとかこれを買っては世間様に申し訳が立たないとか、そういう制限はない。

ただ心の赴くまま、魂の導くままに購入すればよいのだ。

しかし、一般には予算の問題とか基板の数の問題とか、ハードの問題などで頭を悩ます局面もでてくるだろう。

そこで、基板を買う際の心構え、今回はとりわけ精神論でのポイントを示唆してみよう。

その壱 ゲーセンでの投資度は購入判断の第一のパラメーター

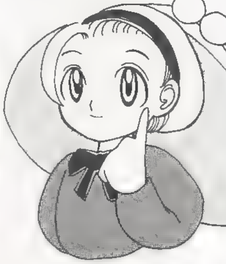
当然、ゲーセンでハマればハマったほど投資すればしたほど、そのゲームに対する愛着は深いと言えるだろう。

何より、そのゲームのことを酸いも甘いもかみ分けているなら、万全の態勢を持って基板を受け入れられるはずだ。

中には、やりこむにはやりこんだが、もう画面を二度と見たくないほどプレイしてしまった、ってな人もいるだろうが、そんな人は自ら望んで自爆する必要もなかろう。

まあ、「そのゲームが好きだったんだけど、ゲーセンではあんまりやんなかったんだよね。家庭用も出なかったし」てな人も、生活が切迫してなければ思い切って基板購入に踏み切っても良いとは思う。

が、家でさんざんプレイして、実際「自分が思っていたゲームとは何か違ってた」という何とも物悲しい結末が待っている場合もあるので、そこんトコ注意した上で購入しよう。



その弐 目的別に買う

これは割とはっきりと購入動機の方向性を定めやすい。

「自分一人でストイックにそのゲームをやり込むために買う」「単にそのゲームが好きだから」これらはワリと一般的で最もポピュラーな購入動機。

他にも、対戦を友達とバリバリ家でやりまくるために買う、コレクターズアイテムとして買う、接客用として買う、というのもアリである。

あと、「この基板は数が少なそうだから、今安いうちに買っておいて後でプレミアついたら売り飛ばそうウヒヒ」ってな目論みは、意表をついて家庭用に移植されてしまったり、あっさりと歴史の闇の中に葬られたりして、大抵失敗に終わるものだ。

基板には愛を持って接しておこう。



その参 そのゲームの音楽はCD化されていなかった！

最近はどんなゲームでも大抵あっさりCD化されてしまうのが常だが、5、6年前まではは、わりかしビッグタイトルのゲームミュージックしかCD化されていなかった。

従って、世間一般にはいい曲であったにもかかわらず、結局CD化されていないゲームはまだまだ沢山あるのだ。

「あのゲームの曲が聴きたいけど、ゲームがねぇ！」ってな人は、思い切って基板買ってみてはどーか。

「でも曲聴くためだけになぁ…」とか言って躊躇していると、いつの日か必ず後悔することになろう。ここは一発、バリっと購入して、音採りまくってご満悦になるのはどうか？

実際、未CD化なんだけどこのゲーム曲良すぎ、てなブツは結構多い。サイキック5（ジャレコ・87年）、アラビアンマジック（タイトー・92年）、雷龍2（MNK・93年）などなど、埋もれた名曲は数多い。

失われた名曲を取り戻すために、レッツ購入。



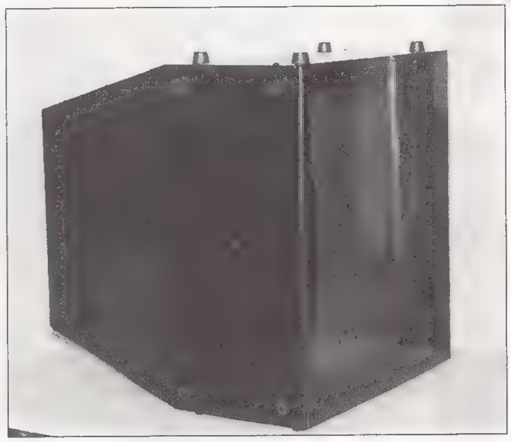
その四 次回に続く

軽快に使える高機能モニター(しかも格安)の登場だ!

アーケーダーだけでなくコンシューマ人にも超オッケーな、グレイテストマッシーンが出現したッー!

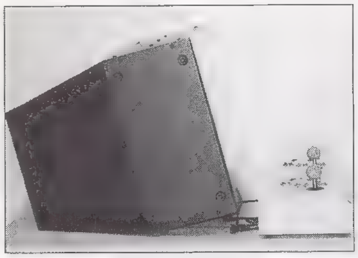
作ったのは、以前にも25インチモニターを発売して大好評を得た、キョーワインターナショナルさんだ。前作の反省点を十二分に反映して、これまでにない傑作機に仕上がってるぞ。全体的な使い勝手が飛躍的に向上しただけでなく、価格も奇跡と思える額に抑えられているのだ。

実際に使った感じとかの詳しいレビューは次回やるんでお楽しみにー。

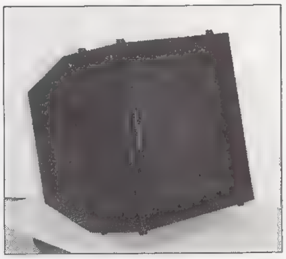


ブラックに塗装されたボディーが激シヴ。

既に12月初旬から販売は開始されている。即キョーワインターナショナルに電話、しかるのちに購入することを薦めていきたい。



見やすい斜め置きも手軽にできる。





軽いから縦置きだって簡単!

手頃な大きさ、プライベート用に最適。画質は最高!

■18インチ RGBモニター(M-18)

■スチール製キャビネット入り

■ナナオ製18インチデュアル8ブラウン管(15KHz、24KHz両用)

■サイズ 幅:450ミリ 高さ:410ミリ 奥行き:450ミリ 重さ:25kg

■入力 RGB21PIN 音声ライン出力端子付き

※各種コントロールボックスはもちろん、家庭用ゲーム機にも対応

■縦置き、横置き、いずれも可。ななめ置きも可(ゲーム筐体と同じ感覚)

■発売記念特別提供価格 ¥3万8000(税、送料別) 中古、程度良

プレゼント当選者発表

前回(10/15号)のアーケーダーで行った当選者発表、なんと当選者の名前が抜け落ちてしまってました。まったくもって申し訳ない。改めてここに掲載します。

・8/15号アーケーダー「マウントの私物」栃木県 天本大輔君

次回予告

2月15日発売号のアーケーダーでは、今回紹介したモニター(M-18)の詳しいレビューをします。お楽しみに!

質問・要望などのお問い合わせは

〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 アーケーダー係までどうぞ。

東京ガリバー通信

第42号

東京ガリバーの旅! 第3弾! 謎の黄色いビルを目指せ!

今回は12月に新たにオープンする予定の東京ガリバー戸田店をリポートするぞ!



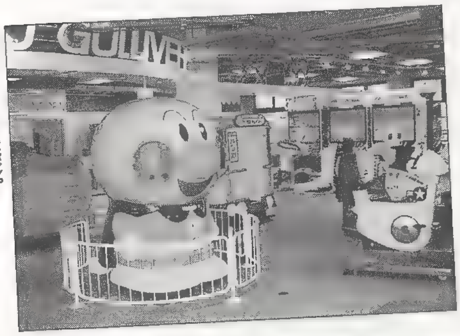
これが東京ガリバー戸田店。白黒だからわからないが、ビルが黄色いので遠くからでもすぐわかるぞ。

東京ガリバーめぐりの旅、第3弾は埼玉県に新しくできる東京ガリバー戸田店を大特集だ。

場所的には、電車で行くとすれば埼京線北戸田駅で降り、改札左側を出て1番バス乗り場へ。「成増駅北口行」に乗って美谷本小学校入り口で降りれば、そこはもう東京ガリバー戸田店のお目見えだ。黄色い大きなビルなので一目瞭然だぞ。

まっ電車やバスで行くっていうより、大きなバイパス通り沿いなので車でフィーっていくほうが正解だね。大型駐車場も完備していることだし。「ほう、じゃあいってみよう」と思ったらまだオープン前だったりする。えっオープン前?そう、一応のオープン予定としては12月下旬〜1月上旬となっている。

そんな数ある東京ガリバーの中でも謎多き存在になること間違いなしのこの戸田店。お客さんがまだ全然いない広々とした店内をさっそくリポートしよう!



店内は広くていい感じ。

やっぱりプライズ強し!

東京ガリバーといえば、やっぱりプライズゲームだよね。みんなの予想に違わずプライズ関連が充実しているぞ!

店内1Fはクレーンゲームがなんと30台以上!さすがは東京ガリバーって感じだよね。今はまだプライズものが全然はいっていなかったけど、オープン当日には目移りしそうなほどプライズものが入るのは間違いなし。

さらに1Fには、大型筐体ものも数多くそろっている。広大なスペースに広がるゲーム空間は、東京ガリバーでも1、2をあらそう広さといえば、その大きさがわかってもらえるだろう。

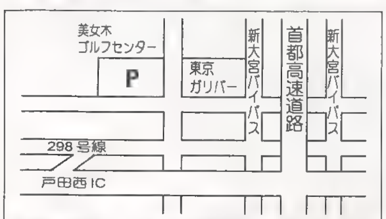
2Fはビデオゲームとメダルゲームが中心。ゆとりを持って配置されているから、じっくりとゲームに集中できること請け合い!また、自動販売機横にはみんなが熱くなった頭を冷やすための休憩コーナーも用意されているぞ。オープンが非常に楽しみなこの東京ガリバー戸田店。しっかりチェックしようぜ!



この並び立つクレーンゲームを見よ!まさに圧巻。



広いスペースにゆとりを持って配置された大型筐体たち。



〒330 埼玉県戸田市美女木8-2
東京ガリバー戸田店
048-422-7031

緊急告知

君も東京ガリバー戸田店のオープニングスタッフになってみないか?東京ガリバー戸田店ではただいまアルバイトを募集中!詳しくは左下マップの電話番号まで!

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド



暮れ＆正月へのカウントダウンで巷がけそけそ忙しげなこの頃、寒いねい。寒い中にもかかわらず、数多くの応募者に参加いただいたゲーメスト大賞も終了。ヒートアップしたイベントの詳細は、次号・12月27日発売の本誌で掲載予定なのでお楽しみに。

（年明けからの新作ラッシュに狂喜・渕健）

今月のいっぱつ 熾烈！

魂のリングネーム合戦

☆バーチャファイターの強豪プレイヤーの中には、敬称として地名にキャラの名前を付けて呼ばれていることが多い。

「オレたちもほかのプレイヤーに名前をつけちまおうぜ」

友人の一言により、茨城の某ゲーセンに通うオレたち二人組は、同じゲーセンに通ってくるいろいろなバーチャプレイヤーたちのリングネームを勝手に命名し始めた。

まずは、VF2時代からの常連で、よく見かけるアキラ使いの彼からだ。友人が問う。

「あの鉄山靠の使い方のうまいアキラ使い…何と呼ぶ？」

オレは考えた。彼のエレガントかつスマートな体型…そしてパーマがかかった頭…まてよ…鉄山靠も頭も爆発だし…。

「バクハツアキラだな」

「なんでそうなんねん！」

友人の張り手付きのツッコミを笑って受け流して次。

「バクハツアキラといっつも一緒にいるリオン使い…そうだな…友達リオンな」

「安易…」

友人は言葉も出ないらしい。

「じゃあ、オレがいっつも対戦してるパイ使いおるやろ。あの人どうする？」

オレは再び考えた。

いつも似た服装でメガネをかけていて、連コインを良くするパイ使いか…そういえば彼は鼻が高かったっけ。

「ハナ高いパイ使いでいいか」

間。

「寄るなッ！」

オレ、アホと思われてるちゃうん!?だが気をとりなおしてなおも命名を続ける。

「あのカゲ使いは…」

例によってオレは考えた。

いつもリュックを背負っていて、対戦で負けても決して連コインをせず、この前は17連勝もしてたっけ。針鼠弾でグルグル回って、3になってからは影刃を上手いこと使ってくる奴だな。

そういや彼の頭も尖ってたな。

「ハリカゲやな」

「…ついでにいつも一緒にいるサラ使いにもなにか名前をつけようぜ」

オレは友人の立て続けのツッコミに少々へバッておったので、つい口走ってしまった。

「茨城サラでええやろ。強いし…」

「うーん…いいのか？」

「……」

「……」

気を取り直して、3からよく見かけるようになった常連さんに、名前を付けさせてもらうことにした。

「あの葵使いの人、どうする？」

オレはしつこく考えた。まず年はオレたちよりは上みたいだな。金もめちゃくちゃ持ってるみたいだな。ちょっとヤセ気味だというとは…うーん、そうだな、骨川さんとか…。

「日系ブラジル人三世葵ってのは!!」

なんじゃそりゃー！オレは友人の顔目がけてドロップキックを放ちたい気分に。

「あーもう、こうなりゃヤケだっ以下略」

こうしてオレは、約10人の常連さんたちにリングネームを付けてみた。

こうしてみると、実際、話したことがなくっても、なんだか愛着が沸いてきた。やってみるもんである。

皆さんも自分のゲーセンの常連さんに名前をつけてみては？

PS．ハナ高いパイ使いさんは、その後友人が間違えて「パイ高いハナ使い」と言って以来、ハナ使いさんで定着しました。

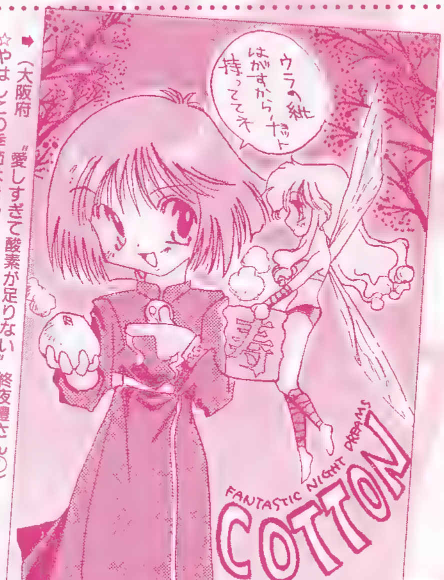
（茨城県　エスペに行こう君）

当Ⓐ

☆ゲーセンでの愛称って、昔はみんなスコアネームからの派生の名前とかだったけど、最近は格闘ゲームの技の名前とか地名とかと組み合わせて作るってのが多いみたいですね。

まあ、愛称をつけてあげるのもいいけど、本人が聞いたら怒りそうなものや、気分を害しそうな呼び名はやめとこうな。

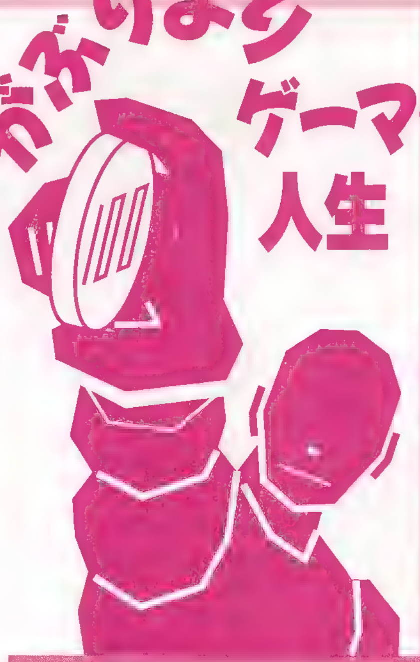
ひょっとしたらこれ読んでるキミも、ほかのゲーマーからヒソカにリングネームで呼ばれているかもしれんぞ。



➡（大阪府　“愛しすぎて酸素が足りない”終夜禮さん①）

☆やはしこの季節はまんじうでしょ〜。

がぶりよりゲーマー人生



ギャラリー上手も大切ですよね

☆先日、秋葉原の某ゲームセンター(バレバレ?)で、久々に「ワルキューレの伝説」をプレイしてみました。

「久しぶりにエンディング観たいなあ」なんて考えながら何げなくプレイしていたのですが、5面をクリアした所で「デモの間にジュースでも買うか」と思い振り向くと、いつの間にか10人近いギャラリーが。正直言って驚きました。

その後、ラストで危なっかしいプレイが続いたものの一応クリアできたのですが…せっかくクリアしたのに見栄張ってエンディングを見ずに席を立ちました。

ああ、エンディング見たかったなあ(笑)。

その後、「エドワードランディ」をプレイしている時もやっぱりギャラリーが。このゲームセンターが「リクエストなどに応じて古いゲームも置いてくれる」という方針のせいかもしれませんか、昔のような「ギャラリー期待の視線」を感じることができてなかなか懐かしかったです。

昔は、得意なゲームをやっていればギャラリーが集まってきたし、逆に上手なプレイヤーのプレイを我を忘れて眺めたこともたくさんありました。

昔は、うまいプレイヤーにはそれなりの尊敬の眼差しが注がれていたものですが、最近じゃニューゲームや人気ゲームをプレイしていても、「早く終われ」っていう殺伐とした視線しか感じませんもん(笑)。

当然ワルキューレ、ランディのプレイ後に、自分もいろんなゲームのうまい人のプレイを眺めて、ギャラリーとしての懐かしさも満喫してきました。

別に、他人にプレイを見られるのが好きな訳ではありませんが、久々に懐かしい空気を感じることができて嬉しかったです。

(群馬県　結城洸君Ⓒ)

☆「見栄張ってエンディング観そびれる」ってのはワリとありがち。ね?

プレイするだけがゲーセンの楽しみ方じゃないぞ。うまい人のプレイを観て、自分のプレイに反映させるのも上達への近道だ。

でもあんまり露骨に画面をのぞき込んだりするのはプレイの妨げになっちゃうので注意な。ギャラリー上手になって、1コインを有効に使ってこーぜ。



➡(香川県　菅野MAR君②)
∴本日の、ラウンド1!

ラスブロに続編が出るとしたら…
使われてほしくない武器

- ・油性マジック
- ・ヨーヨー
- ・チョーク
- ・怪しげな気体の入った袋
- ・スタンド

(東京都　聖蹟さくら君Ⓑ)



➡(東京都　日曜・東2・テ・15b・美濃屋本舗君③)
近年マレに見るイキのいいゲームである。勢いとパワーでハラハラ遊ぼう。

家庭用との境界線とはー

☆先日、PS版のレイストームをプレイすることができた。これは僕にとって全く大きな

Kでガッポリ マイティ害・DX

みんなティンクルスター・スプライツはやっておるか!編集部では近年まれに見る大ヒット稼働中で、どいつもこいつも原稿遅らせまくりで禁止令が出るのも時間の問題だ。

個人的にはティンカー&リンカー最強説。あふれんばかりの連鎖弾&エキストラアタックでいてもうたれ。これがホントのスプライトオーバー。なんちて!!!!!(帰れ)。

バトルガレッガで2面に出てくる家つぶし戦車を「外道戦車」と言っているが、家を潰さしてから点数を稼ぐプレイヤーのほうが外道ではなかろーか。

(京都府　D!!D君Ⓓ)

☆戦いは人間の理性を殺す。戦争反対。

ハイデルンの目を奪ったルガール。ルガールの目を奪ったゲーニッツ。そしてサガットの目を奪ったダンの親父…。

どうやら今の格闘界では強い奴の目を奪うのがトレンドのようですね。

(埼玉県　アストロガイⅡ君Ⓔ)

☆なんともイヤソなトレンド、ちなみにファイターズインパクトのラスボス・バラゾックさんも、プレイヤーキャラのベルンハルト氏に目ン玉えぐられてます。それでいて復讐相手を探すため、手当たり次第に格闘家を惨殺していったんだから迷惑な話ではあるな。

みんなは目を大切に。ゲームは一日24時間まで(注:良い子は2時間おきに休憩をとろうな!)。

基板がコンビニで買える日は来るのか。

(東京都　小枝寛君Ⓕ)

☆局地的にはどーか知らんか、全国的には来ないと思う。

田渕はなぜ「眼鏡っ子優遇」とか「肉球」とか言って、自分の弱点をさらけ出すのですか。

それもこれもアイランドのため?

(千葉県　くらいキャンセル君Ⓖ)

☆まあそういうことにしておこーか。みんなはおいちゃんのような失格人間にはなってくれるなよ。ヨホホ。



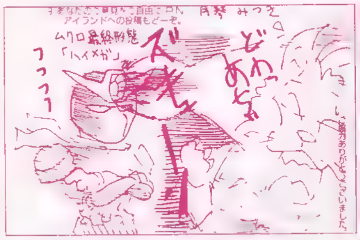
➡（東京都 石渡岳史君④）
☆明日はあるし友人も救えるであろう。多分。

衝撃だった。ほぼ完璧、いや全くアーケード版と変わらない出来なのである。見た目はもちろん、プレイ感覚、何もかも同じだ。僕はアーケードゲーム一筋で、家庭用ゲーム機と言えば、昔ファミコンを持っていたくらいで、現在の家庭用ゲーム機の性能を詳しくは知らない。話には32ビットだの移植の出来は凄いだの聞いてはいたが、まさかこれほどとは…。

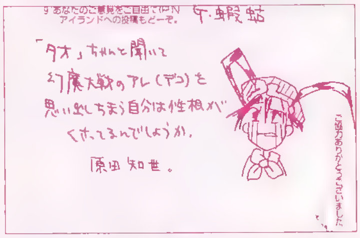
いやはや全くもってビックリした（今時、こんな人間のほうが珍しいでしょうが…）。

だが、驚くだけではゲーメストに投稿する意味がない。ビックリしたのと同時に、アーケードゲームと家庭用ゲームの区別がなくなってしまったようで、何かさみしい気がした。

小特集「ムクロさんに思うこと」



⬆何か撃ちそうではある。⑤



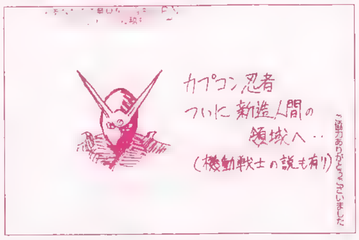
⬆おまけ。体道？とか言ってみたりして。⑦



⬆業界で明鏡止水と言えばカプコン。⑥



⬆おまけその2。平和の祈りである。⑨



⬆やっぱりアンテナか何かなのか。⑧

確かに家庭でゲームセンターと同じゲームをプレイしたいと思うのは我々プレイヤー全員の夢であると思う。だから、移植の完璧さやハード性能の向上は、喜ばしいことだと思う。

でも、それと同時に僕が思うのは、昔よく言われて来た「ゲームセンターに行けば、家庭では味わえない、迫力あるゲームが楽しめる」という言葉が、極端に言えば今では「家庭用のゲームがゲームセンターでも楽しめる」になってしまっているような気さえした。

バーチャロンやVF3といった、凄いハードを使った作品も家庭用に移植されるようだし、すべてのアーケードゲームは家庭用に移植可能だとすれば、見方を変えれば、こんな夢にまで見た時代がようやく来たと思えばいいのかもしれない。

でも、異論はあると思うが、アーケードゲームはどんな時でも常に家庭用の上を行ってなくてはならない分野であってほしい。

先ほども言ったが、家庭用でもアーケードゲームそのままのゲームをプレイできるというのは、これはこれでいいことだと思う。

でもやっぱり、「このゲームはゲーセンじゃないと遊べないよね！」と言われるような、凄いゲームが続々登場してくれることを願う。

もちろん、ゲームはハードも大事だが、それ以上にアイデアが第一だよね。

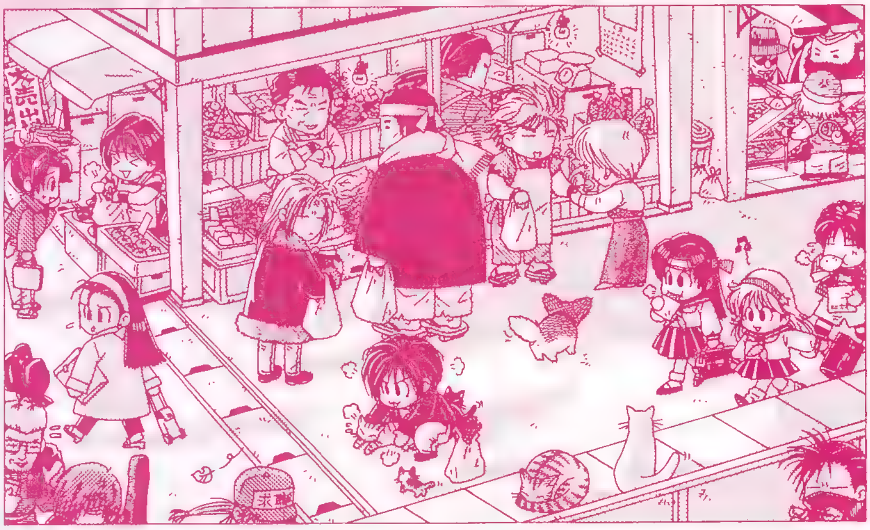
（新潟県 服部敏之君Ⓗ）

☆アーケードゲームって分野はゲームの可能性をガンガン試せる分野だと思うのじゃが。ハード、筐体はともかく、コンセプトから操作系まで丸々一つのゲーム専用のモノを使える、全くもって素晴らしきフロンティアだ。

創意工夫次第では、絶対に家庭では味わえない、デザイナーのイマジネーション大爆発の「アーケードならでは」のゲームがガンガンできちゃうはずだね。信じてますけど。

最近のアーケードゲームのウリの一つに「家庭用マシンにそっくり移植可能！」ってなものがあるけど、それは家庭用ユーザーにとっては喜ばしいが、業務用アーケードゲームとしての発展はどれだけあるのかな？

限られたスペックの中でアイデアを練り上げるのもいいですけど（これはこれで素晴らしい～）、願わくばそれと同時にハードの発展も業務用ならでは、ってトコを見せてほしい、なんてな。



➡（東京都 栄養失調・ヘビ野玉子さん⑩）
☆実は昨年のカラーアイランドに掲載した鍋（くらいやがれー）編に続くのであった。

燃えよ青春!!



一撃、逃さず。オンユアマーク

☆目の前に、黒い戦闘機がゆっくりと出現する。その横からはさらに巨大な戦闘機が現れ、2つの翼が合体する。

こいつこそがラストボス、「ブラックノイズ」

張り詰めた空気の中で、私の緊張は頂点に達する。敵は、そんな私を余裕の笑みを浮かべながら待ち構えているかのようだ。

私が今プレイしているゲームは「19XX」。最終面である7面は、さすがに他の面と違って緊張が大きい。

5～6面では、敵の総攻撃で休む暇もないほどの操作を要求される。その時の緊張感も大きかったが、ここでは全く逆。

目の前には巨大な敵が1機のみ。全く攻撃せず、動き出すまで待たされることが何度もある。

一体いつ攻撃してくるのか、どんな攻撃を仕掛けてくるか、そんな緊張感を抱きながら待つ。

敵たちが面ごとに違った、メリハリの効いた攻撃をしてくる。これがこのゲームの独特の演出だった。

「きた！」

敵の攻撃が始まる。こちらに弾の嵐が向かってくる。そして極端に近づいて来てジェット噴射を放つ。私はその狭い隙間に入って攻撃を逃れる。

休む暇もない連続攻撃が続くが、何とか避けながら敵機の砲台を次々と破壊していく。

すると、敵はボディを外して第2形態へと姿を変える。そこでまた弾の嵐だ。

「くそぅ！」

敵の乱射した弾に当たって一機失う。あと、残るは一機。これが破壊されればゲームオーバーだ。

―私はシューティングゲームでの「弾避け」が苦手だ。難度が低いと言われるこのゲームでさえ、1コインでここまで来るのに半年以上かかったし、今ここでも弾避けでてこずっている。

だが、あと一歩。ここまで来てあと一歩で終わりたくはない。意地でもクリアしたかった。

しかし、敵の乱射は止まらない。その後―数種類の弾を順に発射、近づいてジェット噴射攻撃、また乱射、次いで巨大ジェット噴射―攻撃はパターンがあるので、ある程度戦闘を続けると、次の攻撃を見極めることができた。

タイミングを見計らって、ボムを使用する。ボムは発射後、ボタンを押しっぱなしにして溜めておくと破壊力のある攻撃ができる。

ボムのゲージがレベル2に達する。しかし、レベル3まで溜めないことには、大きなダメージを与えることはできない。

だが、また敵の乱射が始まる。もうここでは自分の腕と運、そして意地に賭ける以外なかった。

「ちくしょう、耐えてくれ！もう少し、もう少し耐えれば…」

ボムのレベルが「3」に到達する。ボタンを離す。

画面が大きく揺れながら、巨大な爆発が起こる。この瞬間は敵はおろか、自機すら見えにくくなる。

数秒の爆発を終えた画面には、轟音をたてながら爆発していくブラックノイズの姿があった。

―ついに倒した。

「うおっしゃあああ！」

心の中で大きく叫ぶ。さすがに店内では本当に叫ぶことはできなかったが、実際にそうしたいぐらいの気持ちだった。

画面が消え、ギターの音色と共にエンディングが始まる。この曲は以前CDで聴いたことがあったが、今ここで聞こえるものは、全く別の曲のように感じ、それはあまりにも感動的だった。

ついに果たした。1コインクリア。自分はその喜びでいっぱいだった。

―私は、このゲームの「撃たせる」「撃つことを楽しませる」ところが好きだ。

撃つ行為が「敵を破壊」するだけではなく、マーカーミサイルの持久度、隠れキャラの出現方法、そしてボスの速攻破壊によるボーナス、すべての要素に「撃つ」「早く連射する」ことがかかわってくる。

だから、プレイしていけば自然と撃つことに対する執着心を持たされる。

だが、ただ撃つだけではなく、このゲーム最大の武器「マーカーミサイル」によって、「狙いを定めて当てる」行為と、戦略性を持って戦う要素も含まれる。

この2つの要素を駆使していく楽しさ、それがこのゲームの魅力だった。

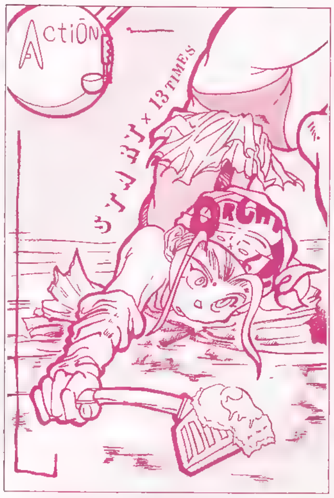
とりあえず、このゲームでひとつの目的は果たしたが、これからは確実に1コインクリアできるように、そしてボスの速攻破壊によるボーナスや敵破壊率100%を狙ってスコアを上げること、やりたいことはまだだある。

だから、やり続ける。これからも。

（大阪府　スコアネームはTUT・司隆君(当)(J)）

☆一つのゲームに惚れたなら、骨の髄まで遊び抜く！それがゲーマーの心意気ってモンだ。『良いゲームとの出会いは、人生最良の至福の一つである』

～某健康～



⬆（東京都　神宮亭彰五君⑪）
☆サクっとね。3分ファイティング！



⬆（大阪府　よしずなさん⑫）
☆それは痛いぐらいに透き通り、はかない、



➡（埼玉県　かみしろ慶君⑬）
☆嚆矢既に天を射抜。其、戻るべき道は無し。拳と炎の賛美歌を、「叫べ！」。

昨日、夢を見た。
水滸演武VSファイターズヒストリー「誰も彼らを止められない!!ヴァリアブルヒーローバトル!!」
疲れているのか…。
（青森県　おまえ君①）

こちらこだわり派



女性に居心地良いゲーセンであるために

☆今回、ここ一年ほどゲームセンターについて悩んでいたことがありましたので、思い切って投稿してみました。
　ゲームが好きなのに怖くてゲームセンターに入れないという女性ゲーマーの方はどのくらいいるのでしょうか？
　私の場合、2、3年ほど前までは一人で平気でゲーセンに入れました。でも現在では怖くて入ることができません。原因はハッキリ言ってしまえばナンパ行為なのです。
　現在のゲーセンは、昔の暗い、不良のたまり場所という悪い雰囲気から、明るく楽しめる、マニアのみならず一般の客も気軽に入れる場所と変わっていきました。
　しかも、プリント倶楽部などの出現により、ゲーセンにあまり縁のない女子高生までもが気軽に足を運ぶようになりました。
　この女子高生の増加に比例するかのように、ナンパ目的でゲーセンに足を運ぶお兄さん、おじさん（笑）が増え、その結果、純粋にゲームを楽しむために来ている女性ゲーマーが被害にあってしまうことになります。
　私の場合、学校帰りにゲーセンに寄ることが多く、そのため逆ナンパ目当ての女子高生と見られてしまったのでしょうか。
　しかし、ナンパ行為も一度や二度ならまだしも、数回ともなれば、さすがに嫌になってしまうし、家の近所まで後をつけられ、追いかけられればとてつもなく怖いです。
　ナンパの域を越えて、「犯罪では？」と思うような行為をしてくる人もいました。
　現在、ゲーメストも毎号買い、新作ゲームもチェックしているのですか、やはりゲーセンには怖くて入れず、外からちらっと眺める程度。
　いくらゲームが好きでも、本当に怖い思いをするくらいなら、ゲーセンに行かないほうがマシ、というのが私の正直な気持ちです。
　現在も自分なりの解決策が見つからず、結局一人では店内に入れないでいます（友達も一緒ならば平気なのですが…）。
　でもナンパされるのは自分自身にも原因があり、隙があるからだとも思います。
　ゲームセンターという場所は、同じ趣味を持っている者が集まる憩いの場なだけに、不純な動機で足を運ぶ人は、本当にご遠慮願いたい。
（東京都　小原由紀子さん㋵）
☆一昔前に抱かれていた閉鎖的な見解が消えて、「開放されたゲーセン」というイメージが侵透しつつある今日ですが、それと同時に、また新たなる諸問題が浮かび上がってきているようです。
　文中にもあるように「女性客が増えた」というのは、大変喜ばしく、またゲームセンターの新しい時代の到来を示す顕著な事象だと思います。
　が、今回の小原さんの例のように、実際多くの女性ゲーマーの方が、現在のゲームセンターに一抹の不安を覚えているのではないでしょうか。
　ゲームセンターでは、いろんな人と様々な交流があると思うけど、個人的にはゲームセンターとは、「仲間たちとゲームを介して楽しく過ごしてほしい場所」であってほしいと思うんですけど。
　ゲームセンターで過ごす中にあって、色々な人間ドラマも起こると思う。喜びと悲しみ、ちょっと大袈裟に書けば出会いと別れもあるだろう。その上で、我々は様々な行動を取り、様々なリアクションを起こしていく。
　いくらゲームセンターが娯楽の殿堂だといっても、社会的ルールは実社会となんら変わらぬもの。やっぱり基本となるべき行動理念は「何であろうと人に迷惑をかける行動はイカン」ということじゃないだろうか。
　当たり前のようにみんなが実行しているお約束事ではあるが、悲しいことにこの最低限の約束を守らない人間の殆どは、多分アイランドを読んでくれてないんだよなあ。
　今回は『ナンパ』というちょっとゲーメストには縁のなさそうな事柄を挙げてみましたが、外では何げなく（何げなくでもないな）行われているソレも、ゲームセンターに「ゲームを楽しむため」に来ている婦女子の方には、迷惑極まりない行為なんじゃないかな。…中にはそーでない人もいると思いますが。
　私も「ゲーセンでは紳士的で常識的な行動を取るように」と、人に頭ごなしに指示できるほど上等な人間ではないのですが、やはり心掛けは大事だと思うワケであります。
　女性の方にアドバイスとしては、店を選ぶとか、時間を選ぶなどがありますけど…やはり根本的な解決にはなってませんね。
　とりあえず、今回の意見が出たのはいい機会なので、皆で一つ考えてみてはどーかな。
　特に女性の方、何か思う所があったらお手紙下さい。もちろん男性もオッケーだ。

「乙女心をごらんなさいコーナーへ」
　乙女心のない女はどーすればよいんでごわすか？
　くやしいのでレイストームのイラストかいてます。
（東京都　ふくめんちよさん㋘）
☆フッ、それが乙女心ってモンさ。



⬆（東京都　長縄裕司君⑭）
☆クイーンの切り札でスマートに決めてね。

古傷ほじくり返すみたいな『シリーズ・嫌だ』

「こんなクイズゲームは嫌ッ!」

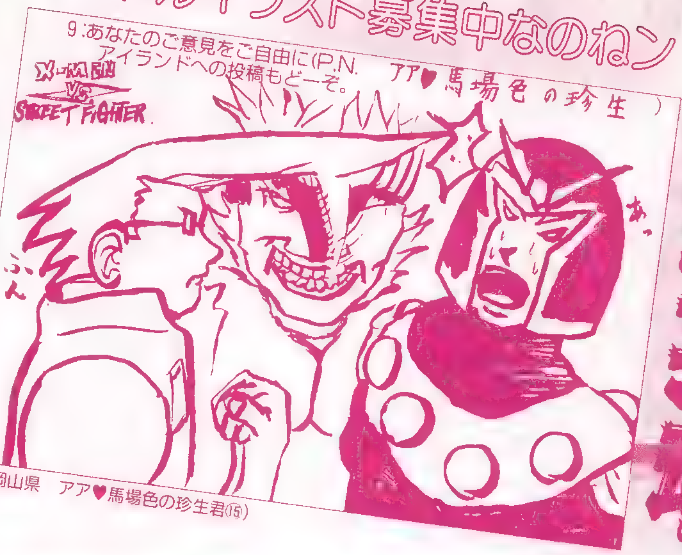
・0.6秒以内に答えないと電流が流れる。
・一問ごとに台を移動しなければならない。
・ジャンルセレクトに「国家機密」がある。
・なぜか対戦ができる上に4人同時プレイ可能。
・ボタンが肉球（[illegible]渕流行か？）。
・ラスボスがネオ&ジオ。
・なぜかすべてロシア語。
・さらにいつも筐体の横にロシア人が立っている。
・その上、正解するごとにロシア人が一人増える。
・クリアするといつの間にか自分もロシア国籍になってる。
・一問正解するごとに店のどこからか悲鳴が聞こえてくる。
・実は新声社の入社試験。
・クリア賞品がシベリア鉄道のチケット。
・問題を出してくれない。
・答えがでてこない。
・レバー2本で操作するので回答できない。
・ボムボタンがある。
・実はがんばれ、ンくんの続編。
・タイムオーバーすると筐体が爆発する。
・問題文からしてパズル。
・何と回答しても答えに「ドリル」としか出ない。
（東京都　オメガ君Ⓜ）

「こんなレースゲームは嫌だ!」

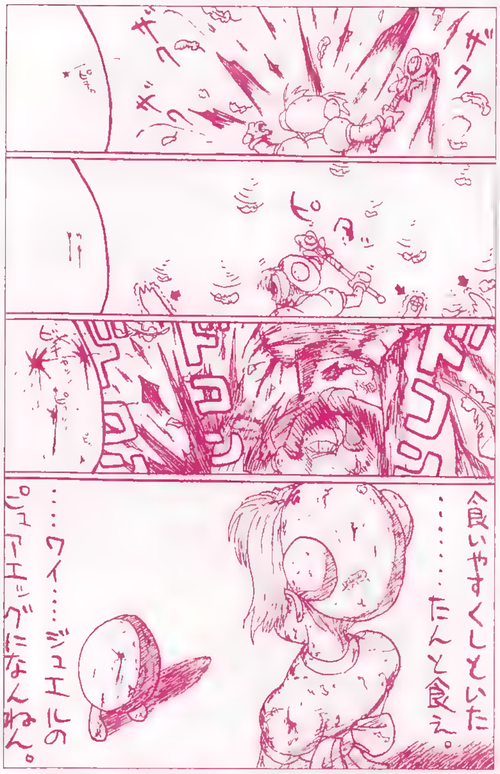
・ゲームの設定が「主人公の少年Aは犯罪を犯してしまい、パトカーや白バイなどの追跡を振り切る」というもの。
・もちろん車は盗んだもの。
・もちろんゴールなどない。
・ラップタイムの代わりに、今まで無視した信号の数や被害総額が表示される。
・すごいクラッシュをすると主人公の人生が走馬灯のように流れていってgood(?)エンディングになる。
・タイトルがなぜか「気象庁24時」
（東京都　USA君㊔Ⓣ）
☆どんどん陰惨かつアナーキーになっているよーな当コーナーであるが、この調子で（?）引き続き投稿募集中だ。業界の超反面教師である当コーナーにもっと光を！

超芸魂

タイトルイラスト募集中なのねン



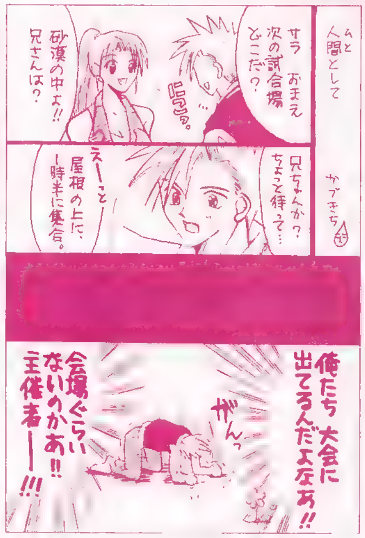
➡(岡山県　アア♥馬場色の珍生君⑮)



⬆(東京都　佐藤浩範君⑳)。
☆魔法の国ってどこもおっかねぇなあ、



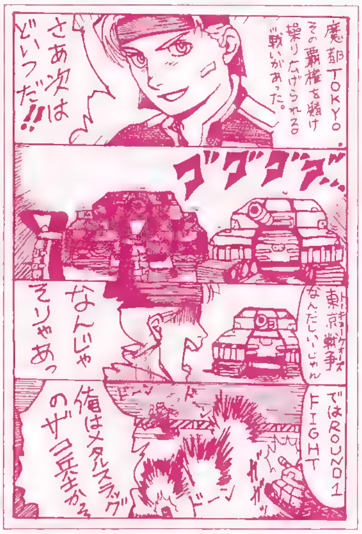
➡(神奈川県　スタンド『リビドー・オンリー』を持つ漢・鏡さんラブじゃああ☆サリエリ我流太君⑰)
☆P.N長すぎは星3つ没収だ。



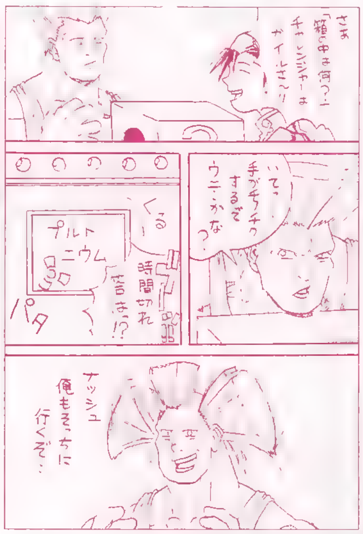
➡(北海道　河月雷也さん⑯)
☆デュラル作って予算なくなったのか?



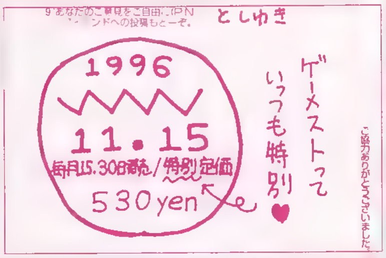
⬆(愛知県　AKIKAN君㉑)。
☆やばいよね。ああやばいやばい。



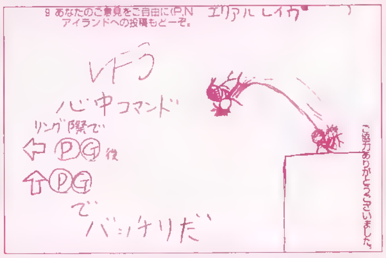
➡(石川県　粉ふきイモさん⑲)
☆粉さんは麦ちゃんの性別間違えてたそーだ。(ハガキ裏より)…ごめん、バラしちゃった。



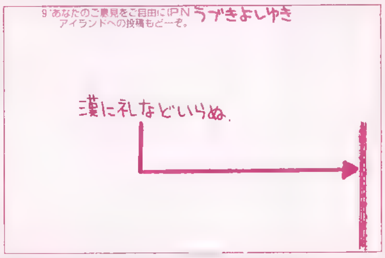
➡(京都府　村田真吾君⑱)
☆プルトニウムってどんな手触りなんだろう、



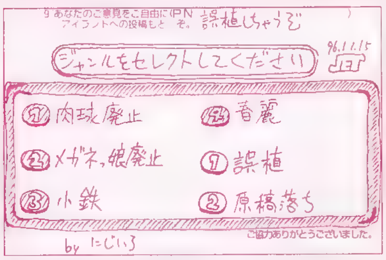
☗そう、いつも特別なの♥ってちゃうねーん。㉔



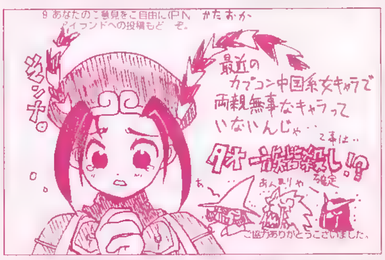
☗壮絶である。でも勝ち。㉕



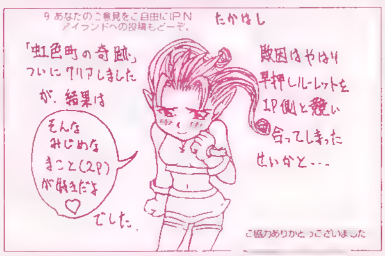
☗押忍。㉖



☗アンタ鬼かい。㉗



☗今回は村ごと丸まる。非道い。㉘



☗これはこれで…納得できんか？㉚

クリスマスを
もう一度考え直そう

つっこみ三昧

☞ファイナルファイトは昔「ストリートファイター89」というタイトルだった。
略すと「スト89」…。
何と呼べばいいのか？
(北海道　ampm君Ⓝ)
↑ストやく。以上解散。

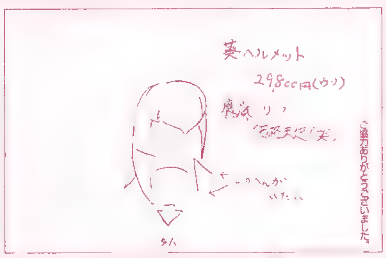
☞いまだにたかあらしをがんりゅうと呼んでしまう。
(兵庫県　村上・S・のぼる君Ⓞ)
↑無理もないとは思うが、大人の世界じゃきっちり割り切らないとだめなんだぞ。

☞風呂あがりのストⅡのために筐体買った私は滅殺ですか？
(新潟県　AIR君Ⓟ)
↑いいんじゃないの。と一瞬思ったが、17歳でリッチな身分やないのさキーッ。ごめん。

☞VF 3、ウルフの2Pカラーは渥美清に似ていると思う。
(大阪府　大内拓也君Ⓠ)
↑さよか。

☞「ギャザ夫のマジックどんな感じ？」とかいうコーナーダメっスか？
(熊本県　ギャザ山右京君Ⓡ)
↑エゲレス帰りのキャサリンに今ンところそういうコーナーの設立予定はないそうだ。

☞プロップサイクルのDX筐体ってハンドル＋ペダル操作のほかに重心移動も必要だと思っていました。それも前後に。
(長野県　ゆーほ君Ⓢ)
↑気張り過ぎである。ちなみにこの前、カプコン取材からチャリで帰る途中、都庁の前で思いっきりスッ転んで死にかけかつ大恥。自転車制御には気をつけよう。



☗確かにメットライクではある。㉙



☗(茨城県　アルバトロス君㉒)
☆それじゃイカンだろ。



☗(千葉県　S.N.O君㉓)
☆いつの…日……か…。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触(強引なサークル勧誘、一方的な手紙など)や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

○締め切りなし→③

買います

●侍魂の緋雨閑丸のマスコットキーホルダーを買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③

(〒297-01 千葉県長生郡長南町佐坪1131-1-31-7 久我雅)

●96ゲーメスト福袋の等身大庵ポスター、等身大京ポスターを適価で買います。なるべく美品希望。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。②

(〒904-11 沖縄県石川市伊波3319-403 宮良翼)

●ラストブロンクスのビデオ(美品希望)を希望価格で買います。または貸してください。またラストブロンクスの同人誌も買います、いずれも送料当方負担。誌名と希望価格明記のうえ連絡ください。③

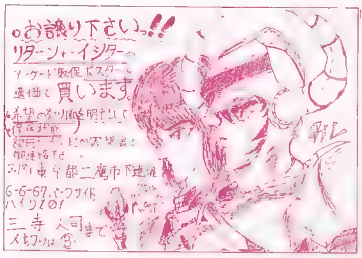
(〒636-01 奈良県生駒郡斑鳩町竜田西6-9-18 加藤美紀子)

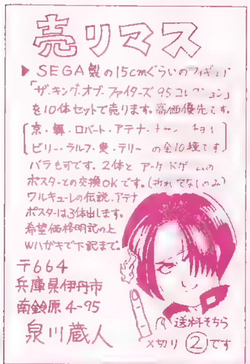
●ときめきメモリアルのグッズ(古式・如月・鏡・虹野・清川・優美)を買います。品名と希望価格明記のうえ連絡ください。③

(〒210 神奈川県川崎市川崎区中島3-4-5 浜和之)

●ソウルエッジの非売品グッズや同人誌、その他ソウルエッジに関するものなんでも買います。特にジークの非売品ルームランプとUFOキャッチャーのぬいぐるみは切望。品名+希望価格明記のうえ連絡ください。またソウルエッジファンの方のお友達も募集中です。③

(〒465 愛知県名古屋市名東区つつじケ丘201 20-201 阿部ゆみ)





売ります

●KOF95の京のジグソーパズル(300ピース、バックは黒)を売ります。希望価格明記のうえ80円切手同封の封書かW葉書で連絡ください。また格ゲー大好きな文通友達も募集してます。③

(〒575 大阪府四條畷市山東4-3-17 刀祢元子)

●ときめきメモリアルWall-Clock(詩織・鏡・古式・美樹原・虹野)を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③

(〒050 北海道室蘭市高砂町2-4-10 安斉明)

●ときめきメモリアルグッズ売ります。ティッシュBOX、フリーカップ、ポスタードリーム用ポスター、電卓、なんでもシート、ビッグバッジ、キーホルダー、カンペン、マグカップ、ノート類、プレート、うちわ、トランプ、バンダナ、ほぼ全種類あります。希望品名と価格明記のうえW葉書で連絡ください。③

(〒753 山口県山口市大字平井150-1ハイツ愛1-1 中野智晴)

●ゲーメストEX№1~22、ポスター(カプコン系)、ゲームパンフレットを売ります。リストを送りますのでW葉書で連絡ください。またあなたのゲーメスト№1~80と交換でもいいです。③

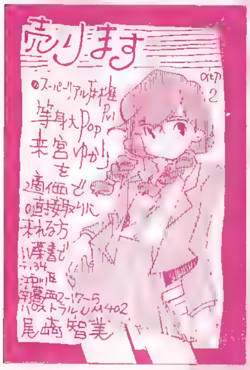
(〒177 東京都練馬区石神井町8-42-5 パールハイツ401 佐曽利英希)

●ファイナルロマンスの500ピースジグソーパズル(100個限定・非売品)を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③

(〒581 大阪府八尾市山本町5-2-9 大西哲)

●KOF、ニンジャマスターズ、侍魂などのポスター、VF2のタペストリー(舜帝)、ぷよぷよの絵ハガキを売ります。リストを送りますので、まずは80円切手同封で連絡ください。②

(〒366 埼玉県深谷市北阿賀野146-1 長沢富士子)



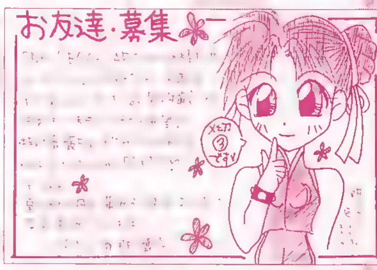
交換・その他

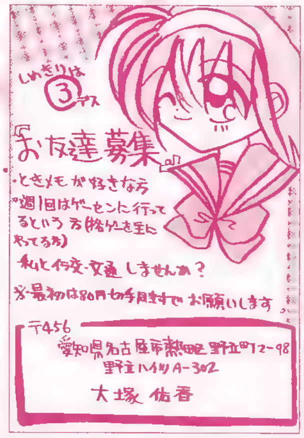
●対戦格闘もの、特にストII、ZEROシリーズや、鉄拳2などが好きな方、文通or一緒にゲームセンターへ行きましょう。③

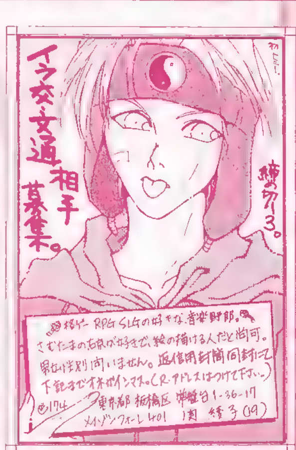
(〒277 千葉県柏市宿連寺422-6 成島康弘)

●アクションパズル、シューティング、対戦格闘など好きな方、文通してください。初回のも切手同封で。③

(〒277 神奈川県横浜市緑区長津田町2456-1 甲斐政彦)







お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント!さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメストアイランド係


ゲーメストムックVol.60
コスプレしちゃえ!!
コスプレだけにとどまらず!!
12月13日発売!!
着る！ 楽しむ！ 見る！がテーマのコスプレムック!! 読者投稿もありーの、グラビアありーの、コスプレマニュアルのありーのおトクなコスプレムックここに見参!!
定価980円（税込）


ゲーメストムック
デッドオアアライブ
好評発売中
定価980円
JANN-LEE
16
CHALLENGER
JANN-LEE
©TECMO,LTD.1996
完全網羅！完璧キャラクタースペックはこの一冊で事足りる。世界観やキャラクター設定、各固有技解説に開発者インタビューなど、デッドオアアライブの情報がすべて揃ったゲーメストムック完成！
勝利を勝ち取るための知識はここにある！

やはり最後はこいつなのか!?

STREET FIGHTER EX

ストリートファイターEX

CPU戦最後の砦!!
希望の芽を摘む悪の帝王

その名はベガ

CPU戦をどんどん勝ち進み、強豪ひしめくEXのファイターたちを見事全員倒すことができても安心するのはまだ早い。

闘いの終焉にふさわしいラスボス、ベガが10人目に待ち構えていたのである。

ベガが死闘の場に選んだ闘いの舞台は、ストⅡ時代のステージと同じタイランド。ポリゴンで見事に復活したタイステージは必見だ。

そして今回のベガの見所はなんといってもその登場シーン。頭上のはるか上空から君臨してくるベガの様子は、実に威風堂々としていてこれから始まる死闘に緊張を覚えることだろう。

確かにベガは強い。恐るべき猛攻の嵐で君を仕留めにかかるのだから生半可なプレイでは速攻でやられてしまう。

闘いの果てに立っているのはベガか、それとも…。

トホホ帝王強いわぁ



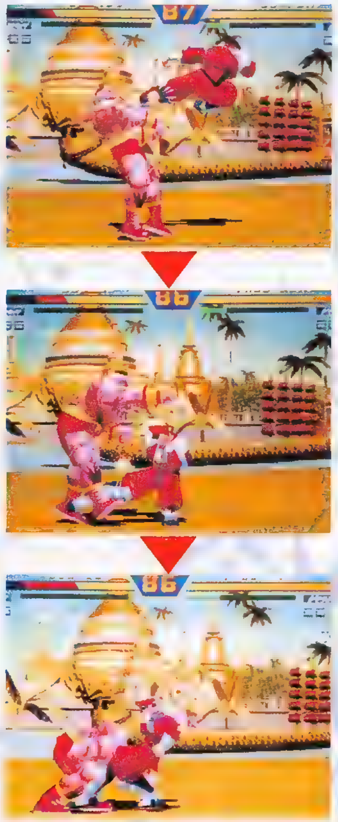




さらなるパワーアップ
極悪非道な技の数々

ベガが繰り出す攻撃は、派手で威力が高く隙がないものばかり。その中でも特に使ってくる攻撃を紹介しよう。
まずはヘッドプレス。ゲージを溜めるためなのか割と多用してくる。ヘッドプレス後はそのまま着地するかスカルダイバーかの2つ。J攻撃が上方向に出るキャラなら落とすことができる。そしてヘッドプレスと並行して使ってくるのが跳び込み。跳び込みからダブルニーへつなぐ連続技はくらうと一気に瀕死状態に。
地上戦ではサイコクラッシャーを使いガンガン攻めてくる。また起き攻めにホバーキックを重ねてきたりスカルダイバーすかし→投げor下段などかなり厳しい攻めを使ってくるので気合を入れて闘わなければいけないぞ。

跳んで蹴ってこの減り





時々奇襲に用いてくるホバーキック、見切るのは困難だ。



ヘッドプレス後は、そのまま着地かサマーソルトスカルダイバーの2つ。上に強いJ攻撃があるなら迎撃できる。





この男を倒さぬ限り真の栄光はこない。帝王の強さに負けるな!!



ベガのスーパーコンボはこの多段ヒットするサイコショット（名称不明）とニープレスナイトメア。対空にも使ってくる。

これは対戦を左右する

スーパーキャンセルの使用方法

EXの新システムであるスーパーキャンセルを徹底解剖!

担当：借金

対戦の行方を左右するほど重要になりえるシステム、スーパーキャンセル(以下SC)。今回はこのSCに的を絞りSCとはどういうものか、SCの有効な使い方とはなどを中心に詳しく解説していくぞ。

スーパーキャンセルとは

まず初めに、前号までで紹介してきたので内容をある程度知っている人も多いかと思うが、SCとは何なのか知らない人のためにもう一度説明すると、

●必殺技ではキャンセルをかけることのできない通常技や必殺技を、スーパーコンボを使うことによりスーパーコンボにのみキャンセルをかけることができるシステム。

これがSCだ。もう少しわかりやすく例を挙げて説明していこう。

リュウの基本連続技には、

・ジャンプ大K→下中P→大波動拳

といったものが挙げられる。

跳び込み→地上技→必殺技という連続技をつなげるための基本のすべてを使っているため、本来ならこれ以上つなげることはできないのだが、ここにEXの新システムであるSCを使うと、

・J大K→下中P→大波動拳→真空波動拳

という風に必殺技キャンセルスパコンを加えたSC連続技が可能になる。そしてゲージにゆとりがあるならここからさらにもう1つのスパコンである、

・J大K→下中P→大波動拳→真空波動拳→真空竜巻旋風脚

とさらに違うスパコンまでつなげていくことができるのである。

SCの法則を挙げるならキャンセルの優先順位が、

・通常技＜必殺技＜スーパーコンボ

という順にキャンセルができるようになっていると思えばいい。だから必殺技を飛ばしての通常技→スパコンも当然ながらできる。

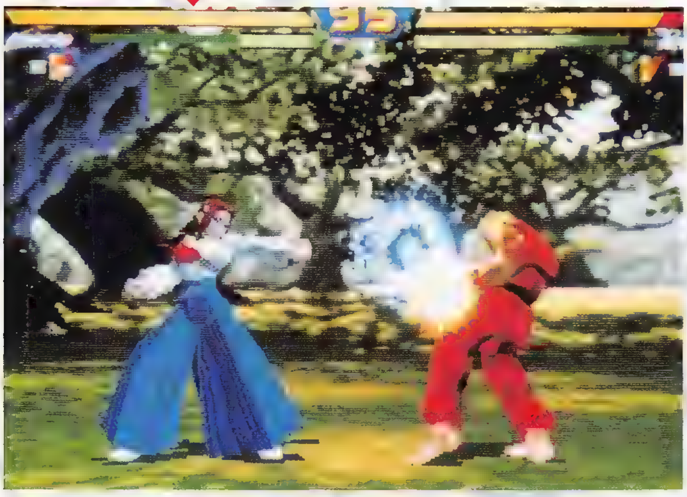
SCはあくまでスパコンにのみという条件があるため、必殺技→必殺技というように欲張ることはできない。またスパコン→スパコンはSCがかかるが、違う性質のスパコンに限られる。つまり真空波動拳→真空竜巻旋風脚といった違う属性のスパコンへのSCは可能だが、真空波動拳→真空波動拳や真空竜巻旋風脚→空中真空竜巻旋風脚といった同じ属性のスパコンにSCをかけることはできないということになる。

ただし、空中必殺技と空中スパコンを持っているキャラなら、空中必殺技から空中スパコンへSCすることはもちろん可能である。

以上がSCの主な概要だ。



必殺技ではキャンセルがかけることのできない通常技に、



スパコンでキャンセルをかける。これもSC。



本来ならここで終了するはずの連続技。



しかしスパコンに連係できる。これがSC。



ゲージが使えるなら違う属性のスパコンにさらにつながる。



空中真空竜巻旋風脚につなげようとしても同じ属性は×。

有効な使用方法

SCがある程度理解できたところで、有効な使い道を考えていこう。

SCの主な使い道は大きく分けて2点挙げられる。

●連続技

連続技は文字通り、必殺技からのキャンセルを使って一気に大ダメージを奪うためのSC使用法だ。SCする技とSCして出すスパコンによっては難易度がかなり変わってくるが、ちゃんと全キャラ使えるポイントは存在している。

飛び道具をキャンセルする場合は、飛び道具がガードorヒットしたときに入力すればいいし、必殺技キャンセルなら必殺技のヒットマーク中にスパコンを入力すればいい。

例：波動拳→昇龍裂破

：気功掌→千裂脚

少し苦労するのが溜め技→溜めスパコンへのつなぎであ


波動拳のヒットマークが出ている間にキャンセル。


これでばっちり決まる。


気功掌の場合は、最後の１発が当たると、


吹っ飛んでしまうので、それまでに速攻でキャンセルしよう。

る、スパコンのコマンドの間に必殺技を混ぜるといった感覚が必要になり少し戸惑うかも知れない。でも慣れれば使いこなせる範囲にあるのでこれはもう各自で練習してもらうしかないだろう。

例：ソニックブーム→オープニングギャンビット
：ダッシュストレート→クレイジージャック

●回避手段


後ろ溜め前Pでソニックを出した後すぐ、


後ろ前Pと入力するとキャンセルが完成する。慣れるしかない。

続いて回避手段。これを読んだだけでは何のことについていっているのかわからないと思うので詳しく説明していくぞ。

まず回避手段を説明する前にスパコンの基本性能について少しだけ説明を付けなければならない。

スパコンはある程度どのキャラのものにも技の発生時に無敵時間が存在している。これにより相手の技とかち合ったときに技を潰しやすくなっておりスパコンが使える理由につながっている。もちろん無敵時間のある技にかちあって負けたりする場合や無敵時間の存在しないスパコンなど例外もあるが、基本的に無敵時間がある。これがスパコンの強さの一つである。

そしてこれをSCの有効な使い道に入れて考えると回避手段につながるのだ。

たとえば、ガードされると反撃が確定してしまう技なのだが即戦力で使っていく技があるとしよう。その技をキャンセル連続技として使ったつもりがガードされてしまい反撃が確定してしまう状況ができた。このままでは確実に相手の反撃を受けるといったという状況で、SCスパコンを出してみよう。反撃が確定するはずの状況で反撃する技を出してきた相手にスパコンがヒットしたはずだ。これはスパコンに無敵時間があるものにのみできる戦法なので、全キャラ対応しているわけではないがほとんどのキャラが可能な戦法である。このように絶対不利の状況の中でも一応2択っぽく選択権を作れるのが回避手段としてのSCだ。

例：スカロスライダー→スーパースカロクラッシャー
肘撃崩の2発目→気錬射

この2点の使い道をうまく使っていくことができれば対戦の幅が広くなると共により高度な戦略が楽しめる。こうなると早いラウンドでゲージをいかに溜めるかなどの戦略も生まれてくるね。


技がかち合ってもお構いなしにヒットするのがスパコンの強さ。


でも無敵時間がスパコンより長いものには当然潰される。

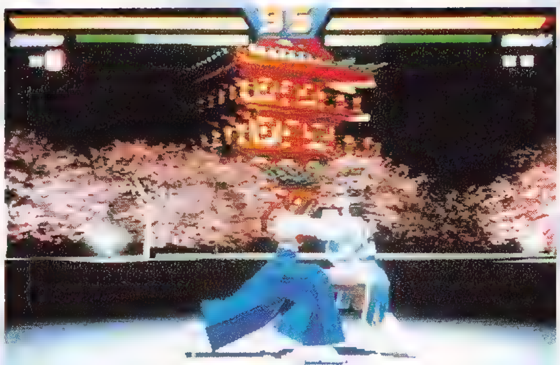
ゲージの配分を考える

SCが対戦のなかでかなり重要になることがわかったところで、1試合通じてのゲージ配分を軽く考えてみよう。

まずは開始ラウンド。地上戦をこなしながらも後の試合を有利に展開させるためにとにかくゲージを溜めなければならない。連続技にSCを使えば倒せる状況なども自分の体力量によってはSCをせずに自力で倒すなど少しゲージを温存しながら闘うような戦略も必要になってくる。もちろん余裕がないときはラウンドを取ることにすべてをかけるけどね。

後はキャラごとのゲージ配分になる。ゲージがなくても闘えてすぐにゲージを溜められるキャラならSCにもガードブレイクにもどんどん使えるだろうし、1発にかけるキャラなら我慢しながら溜めて一気に放出させたほうがいい。ペースの握り具合によってもかなり変わってくるので一概にこれといえないのが難しいが、自分のキャラの狙いによってゲージの方向性が異なることはわかるだろう。

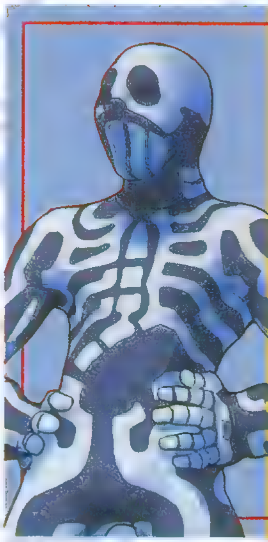
ゲージの配分という感覚的なものではあるが、意識して闘ったほうが勝率はアップすると思うぞ。


肘撃崩の2発目をガードされてしまった。


手を出したね「あーホッとした」。

派手にいこう スカロマニア

担当：借金



まずは技解説

使っていける通常技・必殺技を解説していこう。

●下小P
スカロは小足が連打できないので密着状態で間合いを離すにはこの下小Pを使う。目押しでつなげることができ、ヒットしているときは小スライダーが連続技になる。

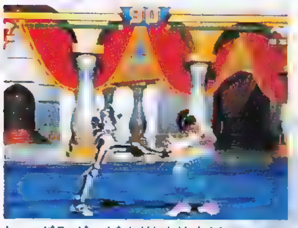
●下中P
連続技を狙うときに用いる。ここからの大スライダーが安定するがゲージを溜めたいときやダメージを稼ぎたいときは目押しで下中Kにつなげよう。

●中K
●大P
中Kは前蹴り。出はそれほど速くないが相手の技を止めたりできる。大Pは大攻撃の割に出が速いので、これも技止めに使おう。

●下大K
下段判定の足払い。技が発動と共に姿勢がかなり低くなるので飛び道具をすかすこともできるのが特徴だ。


飛び道具をすかせる下大K。

●前入れ中P
●前入れ中K
前中Pはアッパーを出す技で、今のところ使い道が見当たらない。スーパーキャンセルのみ可能な技。


しゃがみガードを崩す前中K。使い方が難しい。

前中Kは、発生は遅いがしゃがみガードを崩す中段判定の踵落とし。

●ジャンプ大P
●ジャンプ大K
下に判定の強いJ大Pと横に判定の強いJ大K。どちらも相手をめくることができることもあり、跳び込みはこの2つが主流になる。

●スカロヘッド
技の発生時に無敵時間のある対空技。判定は強いので安心して使っていける。

●スカロスライダー
出が速く連続技に最適な技。下段判定なので奇襲にも使っていきたいが、ガードされると反撃は必至。

●スカロトカチェフ
一度空中に跳んでから相手を強襲し投げるコマンド投げ。しゃがまれると決まらないのでスカロダイブを見せておくなど伏線を引いてから使うといいだろう。


いかにして相手を立たせるかが課題になってくるトカチェフ。

●スーパースカロクラッシャー
●スーパースカロスライダー
頭突きとスライディングスタートのスパコン。どちらも技の出かかりの判定はかなり強いが、ガードされると反撃は免れない。またSスカロスライダー→Sスカロクラッシャーへのは SCは可能だが、逆は×

●スカロダッシュ
●スカロバック転


スライディングが終わる前につなげるのが全部決めるコツだ。

唯一ダッシュとバック転を持っているのがスカロの特徴。ダッシュは攻撃判定もあるが、ガードされると反撃されるので移動手段として使うといいだろう。バック転は技の出かかりが完全無敵なので相手の攻撃の緊急回避に使える。技の終わりにやられ判定があったり、投げられ判定は存在しているので多用は禁物だ。


バック転の発生時は完全無敵なので頼りになる。

●スカロパンチ
スカロが使うガードブレイクがスカロパンチだ。一度後ろに引いてからパンチを出すためガードブレイク特有の光がでるまでが遅いのでバレにくく使える範囲にある。


うまく当てれば大ダメージ確定。思いきりの良さが大切だ。

基本戦法は奇襲

とにかく味のある攻撃が目立つスカロ。相手を翻弄しまくってペースをつかんでいこう。

まずはラウンド開始。S・スライディングを生かすためにゲージを溜めることが最優先。スライディングは奇襲でいきなり出すことも連続技で使うこともできる代わりに、ガードされると反撃されてしまう技。ガードされたときの選択肢にスパコンを入れるためのゲージを溜めながら闘うぞ。

まずは牽制。対空技に注意しながらS・クラッシャーやS・ダイブで攻めていく。相手が跳び込んできたら落ち着いてS・ヘッドで迎撃だ。中距離をふらふらしながら相手に捕まらないようにして、ゲージを溜めていくのがラウンド開始の基本だ。

そしてゲージが溜まったらいよいよスカロが攻めに回る。跳び込みから攻めるときはJ大KやJ大Pを使って跳び込み、下中Pにつなげる。ヒットしているときは大スライダーか下中K→大スライダーにつないでダメージを取りにいき、ガードされたときはS・ダイブやS・トカチェフに連係したり出しきりのスライダー、ガードブレイクなどを用いて攻撃していこう。

中距離から奇襲を使うときはS・ダイブやスライダーで攻める。スライダーはヒットすれば相手をダウンさせられるが、ガードされると反撃されてしまう。ここで相手が反撃してくるかどうかを読んでスパコンを出すかどうかを決めるのだ。分の悪い読みではあるが使っていくぞ。


ゲージがあればガードされた後にも選択権はある。


技を出すと読んだならスーパーキャンセル。


反撃を覚悟しての何もしないという選択も必要。

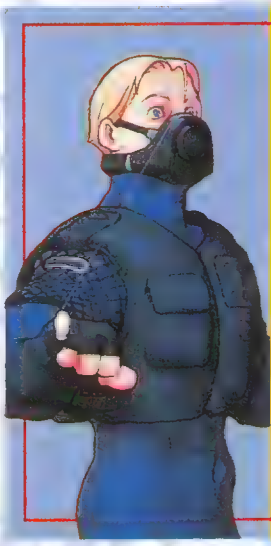
最後に勝ち抜くための連続技を紹介しておこう。

●下中P→下中K→大S・スライダー
●下小P×2→小S・スライダー
●下中P→SS・クラッシャー→SS・スライダー

とりあえずはこれだけでオッケーだ。

縛って突いてぶっ放せ！ ドクトリン・ダーク

担当：CHU



縛って（Dワイヤー）突いて（Dシャックル）ぶっ放す（EXプロシブ）。そんなサディスティックな男、ドクトリン・ダーク。キャラ選択画面のイッちゃってる目に、これは使うしかっ、と思った人も多いはず。そんなわけで（どんな?）早速使える技の紹介からいってみよう。


この目が、この目が〜っ。

結構いい技揃ってるぞ

まず先に通常技から…。

●しゃがみ小キック
連打するとかなりの速さで連発できる。相手の起き上がりなどに重ねておいて、数発当ててからしゃがみ中キックキャンセル必殺技、という連携が相手を固めるのに使えるぞ。

●しゃがみ中キック
そんなにリーチはないものの、前記の小キックからの連係や、ジャンプ攻撃からの連続技に使っていける。キャンセルがかかるのでKブレードやスーパーコンボにつなぐこともできるが、DワイヤーとEXプロシブは連続技にすることはできない。

●立ち大キック
対空技として重宝するのがこの立ち大キックだ。必殺技のKブレードが対空として使うのが難しいため、対空技はこれで決まりだ。また、普段この技にはキャンセルがかからないが、スーパーコンボにだけキャンセルをかけることができるので覚えておこう。

●レバー前＋中パンチ
しゃがみガードができない中段技だ。出は遅いが連係でさりげなく使えばそこそこ使えるだろう。

●レバー前＋中キック
一歩前に踏み込んで横に蹴りを出すリーチのある技で、ガードされてもたいした隙もないので、相手との間合いを詰めたい時や牽制に使っていけるぞ。

●ジャンプ大パンチ
ジャンプ中キックがいかにもめくりに使えそうだが、実は使えない。めくりに使えるのはこの大パンチだ。小・中パンチでもめくることはできるが、どうせなら大で。


こんな感じでめくりになるぞ。

●ジャンプ大キック
めくりには使えないものの出も早く、判定も強いので相手との間合いに合わせて、近い時は大パンチ、遠い時は大キックと使い分けていこう。

特殊な必殺技たち

お次は必殺技…。

●KILLブレード（以後Kブレードと表記）
昇龍拳系の技だが昇龍拳のような無敵時間がなく、対空として使うと相打ちになることが多いので、使い道としては相手の連係に割り込んだり、どうしても対空に使いたいなら、なるべく相手を引き付けてから出すといいぞ。

●DARKワイヤー（以後Dワイヤーと表記）
ボタンの大小でリーチの違うワイヤーを伸ばし、相手にヒットするとワイヤーが絡み付く。その後ワイヤーボムで攻撃するか、引き寄せて自分で攻撃するか、何もしないでワイヤーを切るかだが、一番いいのは引き寄せての攻撃だ。ここで入れる技は、どんな技でも相手はダウンするので、空中ヒットする技以外で連続技にすることはできない。

そこで何を入れればいいかだが、ゲージが溜まっているならば立ち大キックキャンセルKトランプで、溜まってない or 使いたくない時は大Kブレードを入れよう。

この技はガードされても隙がないので牽制にも使えるが読まれて跳びこまれると、さすがに隙だらけでヤバイ。また、空中の相手に当たった場合は縛ることはできない。


Kブレードがつぶれたとこ。こさんなこと日常茶飯事。

●EXプロシブ
ボタンの大小で爆発までの時間の違う時限爆弾を、自分の目の前の足元にセットする技。この爆弾は時間前に相手が直接当たっても爆発するので、とりあえず時間の長い大で出しておけば、それだけ長い時間相手にプレッシャーをかけることができる。

●KILLトランプ（以後Kトランプと表記）
ドクトリン版昇龍烈破。もう一つのスーパーコンボが便利なのであまり使う機会がない。一応使いどころとしてはDワイヤーの後の連続技か、Dシャックルの途中キャンセルで使い、さらにキャンセルDシャックルにつなぐ、つなぎ役に使うしかないだろう。

Kトランプキャンセルシャックルは、Kトランプの途中の着地にキャンセルをかけるわけだが、早めにキャンセルしないと相手が浮いてしまい、Dシャックルがしっかり入らないので要練習だ。

●DARKシャックル（以後Dシャックルと表記）
この技のいいところは、何といってもガードされた後の隙がないことだろう。Kトランプのようなバクチ的な技ではなく、とりあえず安心して割り込みなどに使えるので、基本的にはこちらを使っていこう。


ここでキャンセルしないとDシャックルがスカる。

とりあえず置いとく?

次はドクトリンの闘い方を参考程度に紹介しよう。

まず最初にEXプロシブをセットする。とりあえず置いておけば、それだけで相手にプレッシャーがかけられるので、爆発したらまたEXプロシブを仕掛けて、常に相手にプレッシャーをかけて闘えるようにしよう。

そしてその後、跳び込むかレバー前＋中キックかDワイヤーを出し、中キック以外はヒットした場合それぞれ連続技を入れる。中キックの後やジャンプ攻撃がガードされた時は、しゃがみ小キックからの連係にいき、Dワイヤーがガードされた場合はまた最初に戻る。


これで相手にプレッシャーを与えろ！

EXプロシブやDワイヤーは読まれて跳び込まれると反撃は避けられないので、フェイントでしゃがんだりして相手を跳ばせて大キックで落としたりして、相手にうかつに跳び込めないというプレッシャーをかけておくようにしよう。

と、まぁ簡単ではあったがドクトリンがだいたいどんなキャラだかわかってもらえただろうか?ではまた…。


跳んできたら大キックだ。Kブレードより安定している。

清楚でしかも妖艶　ほくと

護流攻のコマンドは←↓↙＋Pに変更！

モーション良過ぎ：珈琲　ふりーく



ほくとはいわゆる2択攻撃をかけることができる。レバー→大パンチ（しゃがみガード不可）と、しゃがみ大キック（立ちガード不可）による2択である。この2つの技はリーチが長く、ガードされても反撃を受けないので使いやすい技だ。ただし出かかりをつぶされやすいという欠点も持つ。

そのためこの2択にいくためには、相手にある程度のプレッシャーを与えておく必要がある。そのための固めの要素となる技を挙げておこう。



レバー入れ大P。しゃがみガード不可だ。



しゃがみ大K。飛び道具の下もくぐれる。

押したり引いたり受けとめたり

相手にプレッシャーを与えるといっても、ほくとはゴリゴリに押せるキャラではない。しかし押しどころを見極めれば、長い時間ほくとペースで闘うことは可能である。押したり引いたり、受けとめたりと流れるような連係で、ほくとペースをキープしていこう。

●押す行動

・小肘激崩

小肘激崩を追加入力せず一発で止めると、ガードされてもほくとが先に動ける。小肘激崩自体の攻撃判定の発生はあまり早くないが、ガードさせることに意味があるのだ。ゴリゴリ押せるほどではないが、それなりに気軽にガードさせることはできるぞ。モーション的にも美しく、闘いの主軸として使っていきたくなること請け合いだ。

肘激崩に限らず、ほくとの技には、フェティッシュな魅力を持つものが多い。これはフローチャートを考えるのが楽しみだね。



小肘激崩。ガードさせた時は2発目を出さないのが基本。

・しゃがみ大キック

飛び道具の下をくぐれる技。立ちガード不可で反撃も受けないので、非常に頼りになる。小肘激崩のように、こちらが先に動けるわけではないので面白味は少ないが、困ったらとりあえずこれを出すとよいだろう。

●引く行動

・振空撃、振脚撃

どちらも一度後ろに下がってから前に出る技。後ろに下がるモーションは完全無敵だ。下がってから前に出る攻撃の発生は遅いので、相手の技をすかして隙に攻撃を入れるのは難しめである。後ろに下がったところで攻撃を出すのをやめることもできるが、無敵の後の隙は消せない。



振空撃の後退モーションの無敵を利用して足払いをすかし、



攻撃できるぞ。

この技をいかにうまく使うかが、ほくとのポイントになる。小中大による移動距離の違いや、タイミング、途中でやめるなどの選択を相手の技に合わせて見極めていこう。

振脚撃は立ちガード不可で、飛び道具の下をくぐれる。しゃがみ大キック的な使い方もできるぞ。

●受けとめる行動

・護流攻

立ちガード不可技や飛び道具以外のほとんどの技を、当て身できてしまう。立ち小パンチ攻撃に対しては当て身投げになり、他の技に対しては肘激崩に似た打撃が出る。この打撃にはスーパーキャンセルがかかり、スーパーコンボが連続技になる。この技の存在のおかげで相手はほくとに対して、足払いを多用せざるを得ないであろう。



護流攻。昇龍拳だってとれる。

ほくとの大まかな闘い方はわかってもらえただろうか。これらの技以外にも、しゃがみ小パンチは連打がきき使いやすいとか、レバー→大キックのリーチの長さは見逃せない、などチェックすべき点はまだまだたくさんある。

連続技関係では、立ち中パンチキャンセル肘激崩→追加入力（↓↘→P後もう一度↓↘→P）が常用連続技。スーパーキャンセルでは気錬射→撃鳳技、撃鳳技・気錬射のどちらもつながることをおさえておこう。もちろん大攻撃や必殺技にもスーパーキャンセル可能なので、硬直を消したり追加ダメージを与えたりと、スーパーコンボは使っていく機会は多いぞ。



勝ちポーズもGOOD。

対空はどうするか

中間間合いのスペシャリストほくとは、対空技にも困らない。常用したい対空技は立ち中パンチだ。早めに出して相手が跳び込み技を出す前に落としてしまおう。相手が技を出すタイミングを早めて、相打ちをとってくるようだったら、しゃがみ大パンチやしゃがみ大キックを使うとよい。

もちろん護流攻も有効だ。また面白いところでは気錬射という手もある。ボタン押しっぱなしで溜めている最中に、相手がほくとにさわると勝手に発動してくれるぞ。

バソと似て非なる、カウボーイ!!

C・ジャック（クラッカー）

常に攻め込んでいたくて、連続技を狙っていたくて、そして遊び心を表現したい人にお薦め！

担当：久々にカッコイイキャラ　アディトシ



このゲームにおいて、ザンギエフ以外は、連続技を決めることが普遍的に勝利への鍵となる。

ジャックの場合、それの始動はダッシュストレートかファイナルパンチ。この2択を出せる状況を作り出すことが、地上戦での一つの目的と言えるだろう。

下段技を潰しておく

ジャック特有のダッシュ技の最大の敵は、何と言っても足払い系の下段技。これを相手にあまり出させないようにしておかなければならない。

そこで相手の下段技対策として、通常技では立ち中キックが非常に有効。1歩踏み出して撃つため、リーチもある。

その他の通常技も別に弱いわけではないが、中キックのように中間距離では使わず、もう少し間合いが詰まったときに使っていく。ちなみに対空兵器には、しゃがみ大パンチが適しているぞ。



特筆すべき、ジャックの立ち中キック。長いぞ！



遊びと思ってはいけない。下段技にメチャ強いのだ。

相手の下段技を潰すのに、必殺技では一見遊び技に見えるバッティングヒーローが使える。しかもガードされても隙はほぼない。

よって、中間距離ではバッティングヒーロー、中キックを使っていき、ダッシュストレートかファイナルパンチを連係。それでも止められるようなら、再びバッティングヒーローを出していこう。

また、ダッシュアッパーもヒット後ダウンが奪えるという利点があるが、しゃがみ状態の相手にはすかってしまうので多用は控えるべし。



ダッシュアッパーは、すかる。すかし投げも悪くないが…。

さて、そうやって必殺技を出していってもガードされていれば、キャンセルしてスーパーコンボにつなげても意味がなく、相手の対応を見ての読み合いとなる。

相手がガードしているようであれば、投げ技か再び通常技を出して状況をループさせるのが一般的。

しかし、ダッシュストレートがヒットしていれば、それぐらい積極的でもいいが、ガードされていたらやはり不利で、相手の反撃技には勝てない。そんなときにスーパーコンボを出す。これで2択だ。ゲージが1つならホームランヒーローで浮かせて、追い打ち。2つ以上ならクレイジージャック→ホームランヒーローを狙う。



ガードされた後の攻防が重要。ゲージがあれば…。



手を出してくるところに、こんな感じで。

もっとも、これはこのゲームの基本的なことで、クレイジージャックをガードされても同様の攻防が考えられる。

割と決め撃ちがゆえに…

冒頭で書いたように、ファイナルパンチはまだしも、ダッシュストレートを連続技の始動にした際、ガードされているかどうかの確認はできない。ただし、相手の技の硬直中を狙ったり、ジャンプ大パンチで跳び込んで、しゃがみ大パンチ→ストレート等。連続技に組み込んだりした場合は、ちゃんと確認していこう。

うまくクレイジーがヒットしてることを確認できたら、できるだけ早めにキャンセルしてホームランに。遅いとキャンセルできても、つながらない場合があるぞ。

言い忘れたが、クレイジーとホームランでは、ホームランのほうが硬直時間が長く、決め撃ちするしないにかかわらず多用できないのだ。

では、ここで今のところ最強と思われる、ゲージ3つを使ったジャックの連続技を最後に紹介しておこう。

●（跳び込みから通常技につなげてキャンセル）→小ダッシュストレート→クレイジージャック→ホームランヒーロー→ファイナルパンチ→ホームランヒーロー…。

この連続技のコツは、もちろんファイナルパンチのタメ。キックボタンで溜めておいて、通常技はすべてパンチ技を使う。当然、ジャンプ前から溜めておけば、最高威力（4まで）のものが撃てる。

が、作業はそれほど難しくはないものの、実戦で決めるのはほぼ不可能。ファイナルパンチが難しければ、小バッティングヒーローでもいい。そのほうが、ギャラリーウケはいいと思うよ。

ファイナルがうまくヒットしたら、キャンセルしてまたホームランヒーローにつなぐ。



キックボタンを押したままで、この作業。できるかな？



キャンセルしてクレイジー。これを早めにキャンセルして…。



そしてホームランヒーロー。段数は微妙なところだ。

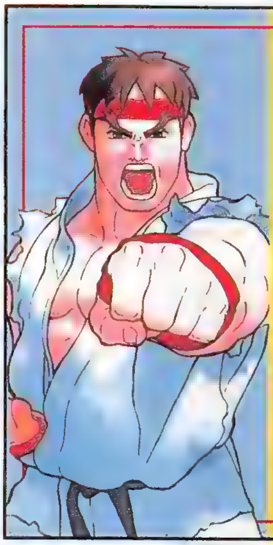


そしてファイナルを開放。これもキャンセルできる。

懐かしさを感じてやまぬ…
リュウ

あの頃の思いがふと頭の中をよぎるこのゲーム。あの頃って何かって!?やればわかるよ。

担当：ワイルダーKEI



これがEXリュウだ！カクいなんていうなよ

ポリゴンとなってその姿を現したリュウ。見た目の違和感はあるかもしれないが、な〜に、そんなことはプレイしてみれば一気にぶっ飛ぶ。ストⅡライクな闘いが楽しめる。

今までのリュウと違いはあるのか？

通常技の質は、今まで通りでほとんど変わりがない。モーションで所々違った個所はあるが、そんなに気にはならない。しゃがみ大Ⓟは通常技対空として相変わらず使えるし、キャンセルも立ち大Ⓟ、中Ⓚ大Ⓚ以外なら、ほとんどかけることができる。すくい突きなんかも健在だぞ。

レバー入れ技はどう？

レバー前入れⓅの鎖骨割りはないが、旋風脚のほうは存在する。鎖骨割りは、新しいシステムとして取り入れられた、ガードブレイク技として適用されている。旋風脚の使用法は、相手に近づくために攻めていくことができる。今まで通りのように攻めていくことができる。相手にガードさせたあと、お互い同時に動けるようになる。旋風脚絡みの攻防が熱くなりそうだ。



鎖骨割りはガードブレイク技となった。



このあと両者の動ける状態は五分。どうする?

必殺技の変わり具合

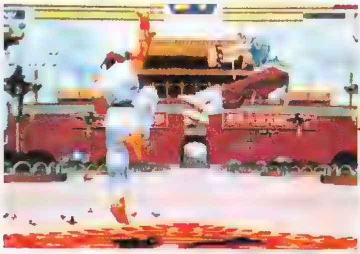
前にも述べた通り、大きく変わったのは竜巻旋風脚のみ。小ボタンで入力していくとどんどん上昇してゆき、大で出すとほぼ水平に進んでいく。中は、ボタン通り小と大の中間だ。

また、これらのボタンを組み合わせることもでき、⇩⬃⇦小Ⓚ⇩⬃⇦大Ⓚ⇩⬃⇦中Ⓚと、色々と軌道を変えることが可能だ。大↓中↓中という入力だってできるんだ。ただ、しゃがんでいる相手に当たらないのは相変わらずだ。

昇龍拳は、出かかりに無敵時間があるので、相手のジャンプ攻撃を引き付けて出せば心強い味方となってくれるはずだ。それから、リュウでも正面3段が可能になった。正面3段というのは、ジャンプ大Ⓟ・立ち中Ⓟ↓昇龍拳という連続技のことをいう。今までは、正面からジャンプ攻撃を行うと間合いが離れてしまい、昇龍拳が不発してしまうためにめくりから入るしかなかった。それが、今回では可能になったというわけだ。波動拳もボタンによって飛んでいくスピードが違い、地上での牽制技として使っていける。



着地してから中Ⓟへとつないで、



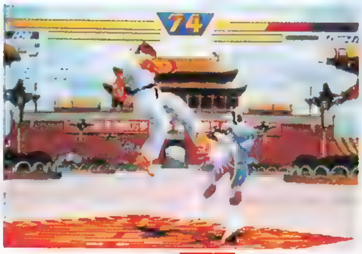
キャンセルをかけて昇龍拳。

空中でも真空竜巻が!!

何と！空中でも真空竜巻が出せるようになった。もちろん、地上で出すことだってできる。これで、竜巻旋風脚を狙っていく価値がかなりアップした。理由は、スーパーキャンセルにある。

必殺技にキャンセルをかけてスーパーコンボを出すことができるわけだから、当然竜巻旋風脚だってキャンセルをかけられる。竜巻旋風脚を3発ヒットさせて相手を上へと運び、3発目にキャンセルをかければ真空竜巻へとつなげられる。

また、この連続技だけに執着せず、ダイレクトに狙っていくのもいいだろう。もちろん、相手のジャンプを先読みしてね。



3発目がヒットしたところで、



ピカーン！

狙え！スーパーキャンセル

今までリュウを使っていた人ならわかると思うが、リュウの基本連続技、ジャンプ大Ⓟ→中足払い・波動拳がある。この連続技は、真空波動拳へとつなげるのに、とても役に立つ。スーパーキャンセルを使って、波動拳から真空波動拳へとつなげるためだ。ゲージに余裕があれば、さらに真空竜巻へとつなげることが可能だ。ガードブレイクをヒットさせたあとは、色々と自分で連続技を試してみるといいだろう。

スーパーキャンセルをかけるときは波動拳を見てから入力したのでは間に合わないので、波動拳を出したらすぐに真空波動拳のコマンドを入力しよう。



波動拳を入力したら真空波動コマンドを即入力開始。

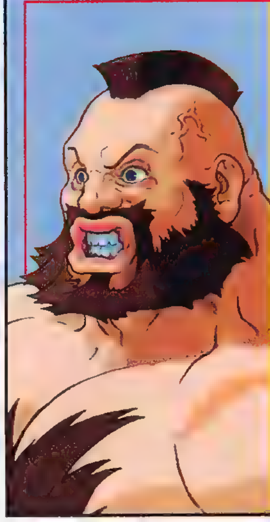


さらに真空竜巻のコマンドを入れればぁ！

地上戦重視!! ザンギエフ

安直なジャンプ攻撃は対空技のエジキになってしまうぞ。

担当：VMT-RED



新技スーパーストンピング

ストEXのザンギの技は、今までのように何の違和感もなく扱えるものがそろっている。

唯一の例外が新スーパーコンボである「スーパーストンピング」だ。

これは、踏みつけ×4ミドルキック→ハイキックと、計6発の蹴りを入れるスーパーコンボ。1発目の踏みつけが入れば、6発目まで連続で入り、相手の体力ゲージ3分の1はいただきだ。うまく連続技に組み込んでいきたい。

このほかの必殺技はダブルラリアット、クイックダブルラリアット、スクリューパイルドライバー、ロシアンスープレックスとおなじみのものがそろっている。ロシアンスープレックスはこれまでのフライングパワーボムとほぼ同じ技と思ってもらってよい。

ファイナルアトミックバスターの超破壊力も健在。レベル3なら相手の体力ゲージ3分の2はいただきだ。

スクリューやファイナルアトミックバスターの入力も、今までと同じ感覚でまったく問題なし。

ザンギユーザーだったらはじめからサクサク出せるはず。

ストIIっぽくいけ！

ストEXはゲームスピードが特に速いわけでもなく、空中ガードもない。安易なジャンプ攻撃は簡単に返されてしまうぞ。

相手に接近するとき、まずはじわじわ地上を歩いて、間合いをつめていこう。ジャンプ攻撃を仕掛けるのはここぞというときだけだ。

とりあえず、大足払いが届く間合いまで接近しよう。立ち中キックなどで牽制して、相手が固くなったら少し踏み込んで、立ちスクリューを狙ってみよう。

立ちスクリューはハッタリで良いから、狙っているフリだけは見せておく必要がある。

中段攻撃があるわけでもないし、ジャンプ攻撃だって決まりにくいのだから、「このザンギ、立ちスクリューができねぇぞ」と相手にナメられたらしゃがみガードを固められるのがオチだ。

ここで安易に跳び込むザンギではますますカモ。待っていましたと、対空技で返されてしまうだろう。

これがいわゆる「跳ばされて落とされている」という状態。これだけは避けたい。

相手の心理に多少なりとも立ちスクリューを警戒する心理が生まれるとどうなるか？

当然、接近しようとするザンギを突き離そうと何かしらの技を出してくるだろう。

ここがザンギ側としても仕掛け時なのである。

相手が牽制として起こす動作により、こちらの取るべき攻撃法も変わるが、飛び道具と読んだら思いきってジャンプ攻撃を仕掛けたり、足払いを見切ってすかせたならば、その技の戻りのスキにこちらの大足払いを入れるなどが基本だ。

ここに書いたのは、中段攻撃というものがないザンギと、そのザンギと闘う相手プレイヤーの心理戦の超基本だ。

しゃがみ待ちによる安定・それを崩す立ちスクリューのプレッシャー→相手は何かしらの牽制技を出す必要に迫られる・ザンギ攻撃のチャンス発生。ストEXのザンギをやるには、この考え方が必要だ。

う～んストIIぽい。

このとき この技で…

具体的にどんな状況で、どんな技を使って行くかというと…。

まず、対空は立ち小パンチかダブルラリアット。ダウンさせられるという点でダブルラリアットのほうがよい。

ダブルラリアットは打撃技で固めてスクリューに行くときの裏の選択肢としても重要。

例えば、小足払い→スクリューという連係は、ジャンプであっさり抜けられるが、小足→ダブルラリアットならジャンプで脱出しようとする相手を落とせる。

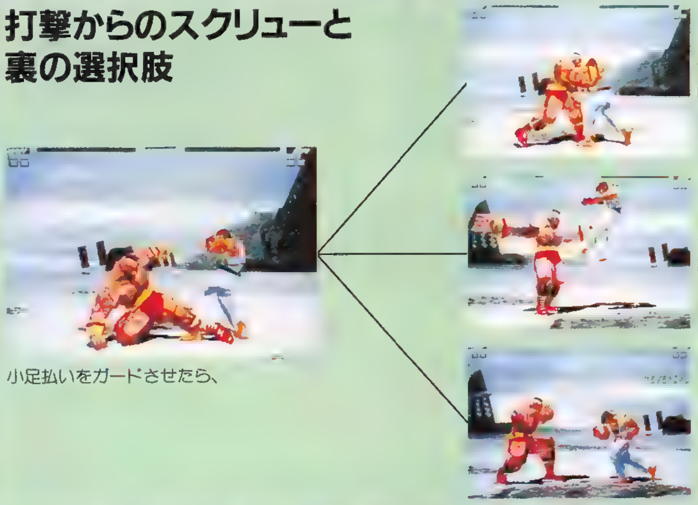
相手をダウンさせたときや、かなり近い間合いから踏み込むときは、ボディプレスで行く。

ガードされたらスクリュー（ファイナルアトミックバスター）ORダブルラリアットで選択をかける。ここでリバーサル必殺技を狙ってくる相手なら、ガード待ちという選択肢をまぜていこう。

ジャンプ攻撃がヒットしたら、スーパーストンピングをつなぐのを狙ってみよう。

連続技として確実にダメージを奪えるから、逃げられる可能性のある投げ技を仕掛けるより、安定した攻めだ。

打撃からのスクリューと裏の選択肢



小足払いをガードさせたら、

フンッとベーシックに吸う。

ジャンプで逃げるのは許さ～ん。

リバーサル君にはガード待ちも有効だぞ。

ゲージがないなら、立ち小キック→クイックラリアットを連続でつなげてダウンを奪い、起き攻めにいこう。

もしストンピングガードされたら、⬇⬋⬅+Kにより、踏みつけ4発で止めることもできる。ここでスクリューを狙うのも手だ。

ガードブレイクの使いどころに関しては、まだまだこれから研究の余地があるが、とりあえずはボディプレスをガードさせた後や、相手の起き上がりに重ねたりするとよいだろう。

ガードブレイクがヒットしたら、空ジャンプで接近して、ファイナルアトミックバスターやスーパーストンピングを入れてやろう。



ガードブレイクヒット！



空ジャンプからファイナルアトミックバスター。確定だ。



トーキョーウォーズの真の醍醐味は、4人対戦にあり!4人集めて、レッツ対戦!

担当:神保町明大方面防衛独立小隊

4人集まったら対戦だ!

最近、町でよく見かけるようになってきた「トーキョーウォーズ」。

東京の街中を舞台とした戦車ゲームで「マニア向きか?」と思わせておきながら、女の子も「キャーキャー」いいながら楽しんでいるのを見かけたりする。やはり「4人対戦」というのが効いているのか、レースゲーム感覚で遊んでいるようである。

こうして見てみると、初心者ゲーマーも多くプレイしているようなので、今回は初心者に向けて攻略をしてみたいと思う。「初心者向けか~」と思っている百戦錬磨の戦車乗りも、初心に返って目を通してほしい。新しいなにかが見つかるかもよ。

戦車の動かし方教えます

今回は基本的な戦闘場面の見方から説明してみよう。画面内に表される情報量は、左を見てもらえばわかるだろう。かなりの情報が一画面に表示されるので、初心者はパニックになりがちだが、実際に重要なのは一部の情報だけなのだ。重要になってくるのは、照準、レーダー、敵味方マーカーぐらい。そのほかの情報については、慣れてからチェックするようにしても十分だぞ。では、個別に説明してみよう。

●照準

照準は画面中央に固定されており、常に戦車の真正面にある。照準を目標(敵など)に重なるように動かして、攻撃ボタンを押すと命中するようになっている。

戦車を狙う場合は、戦車自体を照準に入れるのではなく、マーカーを入れるように心がけるとヒットさせやすいだろう。どんな状況でも、落ち着いてしっかり狙いをつけよう。

●敵、味方マーカー

このマーカーは、各戦車の上に必ずついており、これで敵、味方の識別ができるようになっている。敵マーカーは三角形、味方マーカーは六角形となっているので、すぐに判別できるだろう。



基本戦闘画面の見方



ダメージは音声と演出で警告してくれるので、ゲージは無視!



照準を相手戦車に合わせたらファイヤー!

複数人と対戦している場合には、プレイヤーのマーカーに番号が書かれるようになる。これによって、目の前にある戦車が人間の動かすものなのか、コンピューターの動かすものなのか見分けることができるぞ。

マーカーは障害物によって隠れることはないので、建物の陰に隠れていても、すぐにばれてしまうのだ。遠くのマーカーにも注意を払おう。

●レーダー

レーダーは自分戦車近辺の地形と現在位置、敵、味方の位置が表示されるようになっている。

このレーダーの確認はとにかく重要で、特に「副都心」で対戦している場合には、ないと話にならないくらいだ。

ではレーダーの見方を説明しよう。レーダーの真ん中にある三角形は、自分のマークだ。このマークは自軍の色によって白か緑に変わる。敵、味方の判別も色で行うことができるぞ。マークは戦車の向きも表しており、三角形の頂点が前を表している。

この「戦車の向き」というのが非常に重要で、これを頼りに相手の背後を取るように移動するのが対戦の基本戦術となってくるからだ。

以上の画面内情報を理解できるようになったら、戦車乗りとしての基礎はばっちりだ。後は、細かな操縦法とテクニックを身につけて、戦略を考えるようになれば、立派な戦車乗りといえるだろう。

最後に「トーキョーウォーズ」担当者である3人の、戦略ポイントを載せておこう。このゲームは単純でありながら自由度が高いので、プレイヤーによって戦略が大きく変わってくるのだ。各人の個性的な戦術を参考にしてほしい。

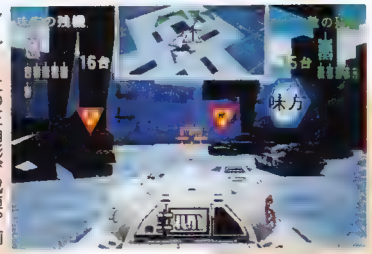
次のページには「副都心」と「湾岸地帯」のステージマップと、攻略ポイントが掲載されているので、対戦で生かしてほしい。



マーカーは障害物に隠れないので、遠くまでチェックしよう。



プレイヤーマーカーには番号がつくので、判別できるはず。



レーダー上の三角形が戦車。前後の判断はつくかな?



レーダーとマーカーをチェックしながら、相手の背後を取るようにしよう。

ももやんの戦略ポイント

攻略のポイントは「いかにして相手の背後を取るか」につきるだろう。副都心ステージなどでうまく動き、相手の裏をかいて背後をとったときは、快感ものである。そして、反撃できない相手を破壊。至福の瞬間といえよう。

うまく背後を取るには、レーダーをこまめにチェックすることだ。敵の動きとマップを把握して、先読みで移動していくのだ。

2人協力時は「薬局の前で挟み撃ちだ」とか「立体駐車場で落ち合おう」などと声を掛け合うと、本物っぽくカッコいいぞ。ただし、2人がマップを把握していないと難しいが…。



敵戦車を背後から攻撃！至福の瞬間だ！

SHOの戦略ポイント

プレイヤー同士の戦いでは、マーカーで相手がCPUか、人なのかわかるようになっているが、相手がプレイヤーだった場合には、動きかたが違うのでCPUとは違った戦い方をしなくてはならない。

例えば、相手の背後をとったときに、CPUはそのままこちらの攻撃をくらってくれるが、プレイヤーの場合はすぐに、後ろを向いて攻撃してくるか、いっしょうけんめい逃げるので、対応が難しい。

向き合ってしまったら、体力的に勝っていれば、そのまま押してもかまわないが、フェイントなどを入れて、戦うのもいい。勝負に勝つには、CPUを狙うのがいいだろう。



「敵」マーカーは他のプレイヤーが操縦する戦車。備えよ！

キャサ夫の戦略ポイント

超遠い豆粒戦車をいかに破壊できるかがカギ。敵に囲まれないようにレーダーに気を配り、周りに注意しつつ遠くにいる敵をこの世から消し去る。個人技が光る、これポイント。

近距離戦では真っ向勝負を挑まずに、無能な味方を盾にして敵を狙う。

真っ向勝負では残機を減らすよりは、味方を盾にしたほうが勝つ確率が高い（はず）。

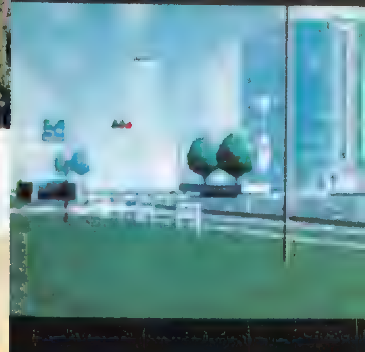
副都心戦では、マップ中央にあるガード付近をアジトにし、そこから顔を出したお馬鹿な敵を破壊する。

個人的にはゲリラ戦法が好きなので、皆さんにはこれをお薦めします。



これくらいの距離から破壊する。隣の叫びが気持ちいいぜ！





副都心

新都心をイメージした、都市型ステージ「副都心」。このステージは多くの建物と細い路地で構成されており、非常に入り組んでいる。まるで迷路のようだ。

このステージの建物はすべて一定以上の高さがあり、完全な遮蔽物となっている。だからと言って、すべての障害物が安全というわけではない。破壊可能な障害物が建物の隙間に紛れているので、安心しきっていると痛い目に遭うこともしばしば。

障害物が多いほか、戦車1台分の幅しかない通路などもあり、攻撃が当てにくいステージになっている。このため、戦車残数は14台（計18台）と少なく設定されている。



副都心の意外な隠れ家となりそうな、立体駐車場。

●副都心の戦略ポイント

このステージの攻略ポイントは、マップ全体の把握と、現在の位置、相手の向きなどだ。

プレイヤーの出現位置は、自軍側は左下の開けたスペース。バリケードになりそうなものは、右の建物のみ。ここまで乗り込んでしまえば、かなりの戦果を挙げられそうだが、それなりの危険を伴うだろう。援軍側は右上の入り組んだスペース。バリケードが多そうなので有利に見えるが、正面と横ががら空きなので、両方から攻め込まれるとかなり危険だ。

主なクロスファイヤーポイント（交戦地点）は、マップ左に見える大通り。ここは遮蔽物がないので、離れた敵戦車を視認できる、唯一の場所といえるからだ。この通りに面した障害物に隠れ、通りに現れた敵を狙い撃つ、ゲリラ戦法も可能だ。



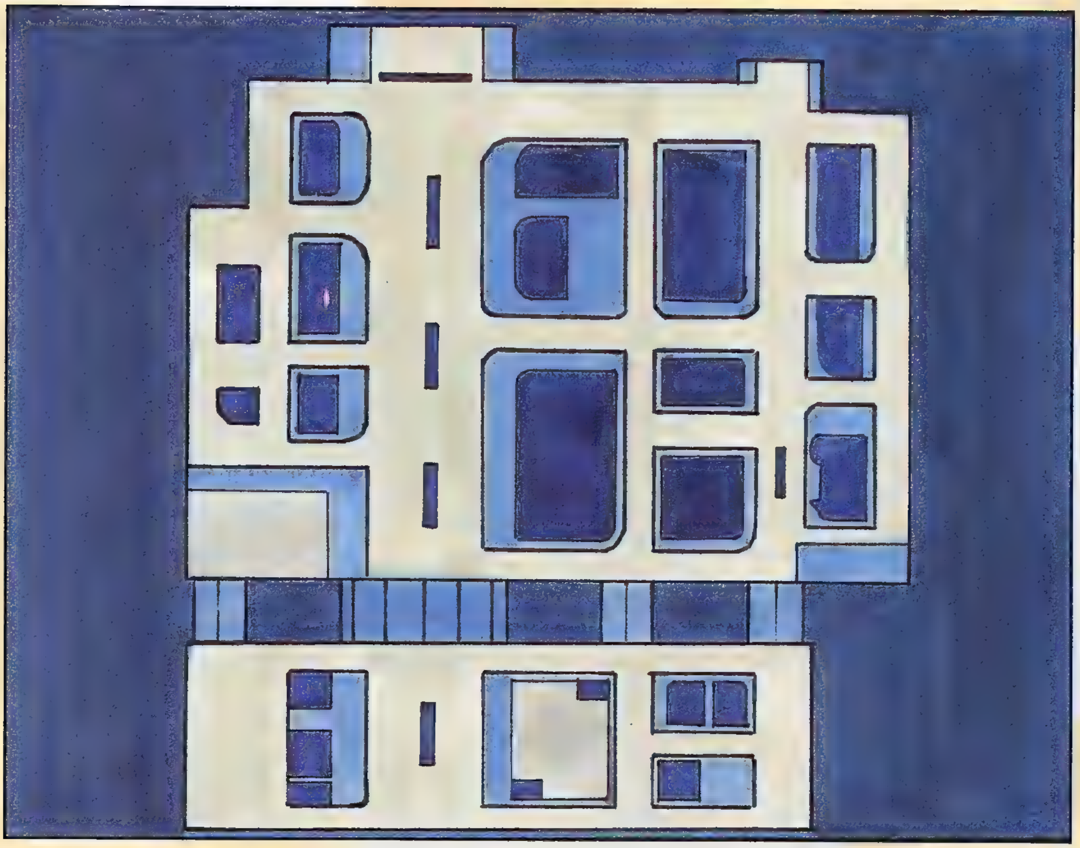
激戦が予想される、大通り。

もう一つのポイントは、中央あたりに見えるガード下（半地下の通路）だ。ここは、戦車1台分の幅しかない通路が何本かあるので、他の戦車に邪魔されることなく戦うことができる。うまく敵を誘導すれば、挟み撃ちも可能だぞ。

このマップでは、レーダーで相手の向きを確認しつつ、うまく通路を使って背後を取るように狙っていこう。味方戦車とのコンビプレーが光るマップだぞ。



副都心で最も使い道が重要なのが、ガード下だろう。



残機数14台

STAGE MUSIC
PANZER TANZ
HEAD FOR CAP
SANDCASTLE
A MESS

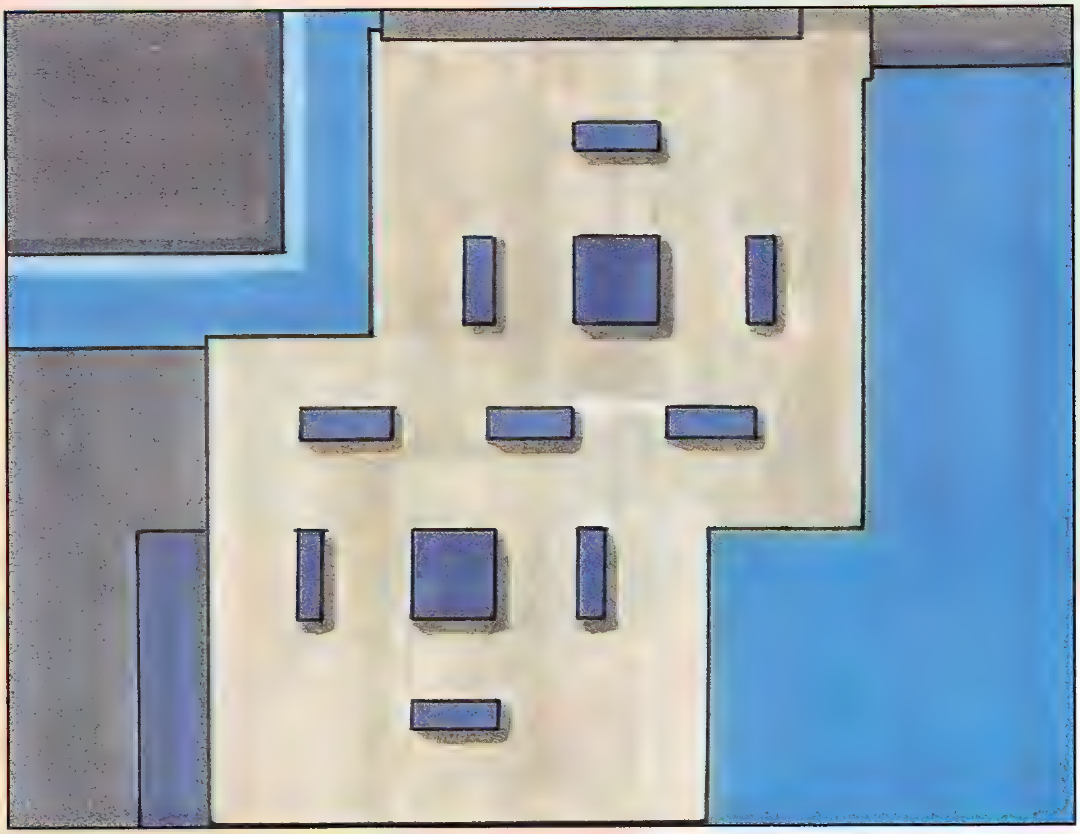




湾岸地帯

残機数19台

- OPERATION PUPPET
- TOUGH-ROUGH-LAUGH
- DEATH WITHOUT REASON
- E.G.JUNGLE



海に面した人工の荒野

東京湾に面した、倉庫街のイメージをもつ「湾岸地帯」。副都心が人工の迷路ならば、湾岸地帯は人工の荒野と言えよう。このステージには人の生活感などなく、開けた空間にコンテナとコンクリの段差が、ぽつりぽつりと置いてあるだけなのだ。

このステージの障害物は、側面に建っている倉庫と規則的に並べられたコンクリ。一部のコンクリは低く作られており、相手を視認できるようになっているが、遮蔽物としての役割は果たしてくれるので、ご安心を。

遮蔽物が少ないだけあって、被弾率は非常に高い。その分、戦車残数は19台（計23台）と多めに設定されている。



湾岸地帯には、破壊可能な障害物が多く置いてあるぞ。

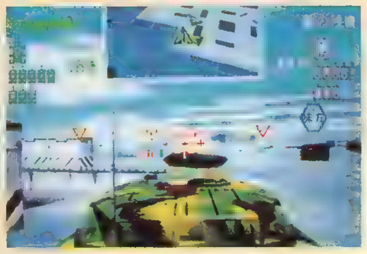
●湾岸地帯の戦略ポイント

このステージの攻略ポイントはただ一つ、いかにして弾を避けるかだ。次々と消えていく残数を、いかにして守るかがポイントとなってくるだろう。

出現位置は、白軍は左下、緑軍は右上の開けたスペースだ。どちらも環境的にはほぼ同じで、周りには有効な遮蔽物はない。いちおう破壊可能な障害物が周りを固めているが、気休め程度だろう。直接狙われることもあるので、出現した状態から緊張が走る。

主なクロスファイヤーポイントは、狭まっている中心部になるだろう。両軍が相手の陣地に踏み込むために、ぶつかるポイントがここなので、混雑が予想されるぞ。ここで注意したいのが、味方戦車への攻撃だ。両軍が入り乱れて戦うので、誤射してしまうことが多い。焦らずに、しっかり照準を定めて攻撃しよう。

もう一つのポイントは、出現位置から前進した、突き当たりだ。片面が壁なので、囲まれる心配はない。水路を越えた、正面を特に注意しておこう。逃げ場が少なくなるのだが、受けるダメージも減らせるので、有効に使っていきたい。



水路をはさんでの攻防も熱い！



障害物の向こうに敵が見えるが、弾は当たらないのだ。

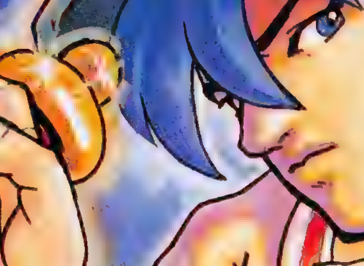
このマップでは、ダメージを減らすことを最優先事項にしていこう。味方戦車を壁にするようにして、うまく立ち回ろう。


ELECTRONIC ARTS™
羅媚斗
RABBIT
格闘アクションに新たな地平!
最大4キャラが画面狭しと暴れ回る!
近日登場!
企画・制作 株式会社アイオーン
発売元 エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社 〒141 東京都品川区上大崎2-24-9(IKビル)
©1996 Electronic Arts

「この宝珠を八つ集めれば、きっと…！」

八つの『獣神珠』を巡り、八人の想いが交錯する。
獣達の力を借り、彼等は戦いに赴く。





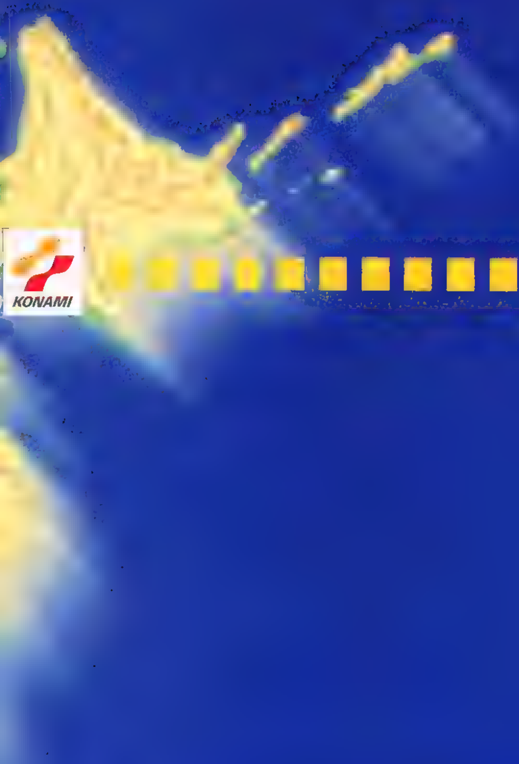
プレイヤーキャラ2体に加え、パートナーとなる獣神(動物霊)が呼び出せます。攻撃の手助けをしてくれたり、守ってくれたり、奇想天外なアクションが楽しめます。



必殺技、一部の通常技を除く全ての攻撃アクションにキャンセル可能！プレイヤーの発想と研究次第ではオリジナルの連続技を組み立てることが出来ます。



上段ガードの一種として、従来の「受け止める」防御ではなく、「紙一重でかわす」『避け』を導入。硬直時間が短く、攻守入れ替わりのテンポを早くします。





コナミコンピュータエンタテイメント 札幌
（KCE札幌） 札幌／新北海道ビル





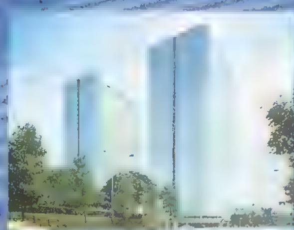












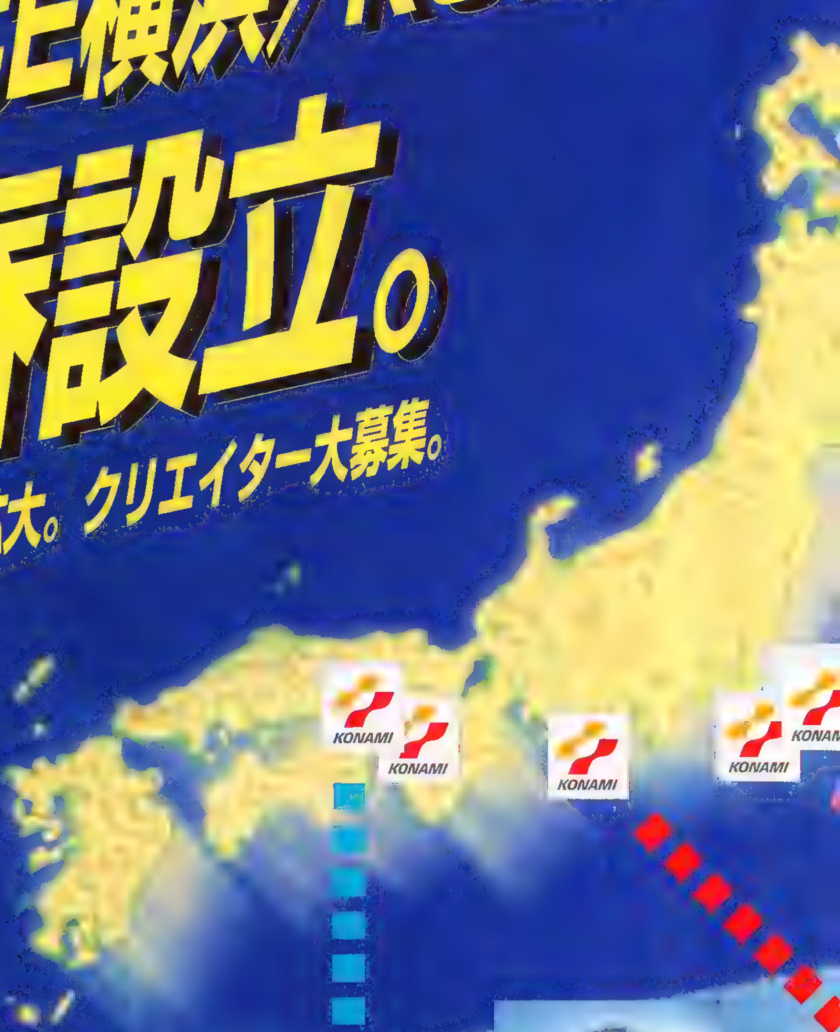


KONAMI

KCE新宿／KCE横浜／KCE神戸

来春設立。

ネットワーク拡大。クリエイター大募集。



■クリエイター募集要項

コナミ開発グループ各社では、コナミブランドのゲームを開発するクリエイターを募集しています。勤務地は、各開発会社。性別・年齢は不問。経験者を優遇します。
完全週休２日制採用。待遇は、経験・能力に応じて当社規定により優遇します。
希望会社および職種（複数可）を明記の上、履歴書、職務経歴書を添えて人事部KCE係へ郵送ください。書類選考の上、追って詳細を連絡します。
応募の秘密厳守します。
なお、応募書類は返却しません。

- ●プログラマー
- ●サウンドクリエイター
- ●グラフィックデザイナー
- ●プランナー
- ●メカニカルエンジニア
- ●広告デザイナー
- ●ＣＧデザイナー
- ●シナリオライター
- ●ゲーム制作ディレクター
- ●キャラクターデザイナー
- ●アニメーター
- ●コピーライター

問合せ
〒105　東京都港区虎ノ門4-3-1　コナミ（株）人事部KCE係
TEL　03-3432-5523

来春設立



コナミコンピュータエンタテイメント神戸（KCE神戸）神戸／ポートアイランドコナミビル





道を覚えて走り回ろう！

GTI CLUB RALLY COTE D'AZUR

ナビゲーションがあれば…なんて思ったりするのは私だけか。街がそれほど大きくないのが暗記する上でちょっと気が楽！

担当：ずるずる㊫

爆発するう～！「鬼ごっこ」モード

体当たりでバクダンを渡せ！

通信対戦の利点は、多人数同時で、同じフィールドで遊ぶことができるということ。

ここに目を付けたコナミ開発陣は、多人数で遊べるゲーム、「鬼ごっこ」をドライブゲームに組み込んだ！



体当たりをしてバクダンを渡せば鬼から解放されるぞ！

「鬼ごっこ」というゲームはみなさんがご存じの通り、1人が鬼になり、ほかの人は鬼にならないように逃げまわるというゲーム。鬼にならないように逃げまわる楽しさもあれば、鬼にしてやろうと追い回す楽しさを持つゲームであるが、そんなゲームを、なんとクルマのゲームで展開しようというのである！

「どうやって？」

という疑問が出るだろう。それがこのゲームの命となるところ！

このゲームの中で設定される鬼は、自らのクルマの周り、頭上にバクダンを持たされるのである。どう？もうおわかりかな？そうです！ご想像の通り、バクダンを持っている人が鬼で、それが爆発するとその人の負けということになるのだ！

バクダンが爆発する前に誰かに渡してしまえばOK！当然、まわりの人は…逃げる！

では、どうすればバクダンを渡せるのかというと、ただ渡したい相手のクルマに体当たりをすればいい。これだけ！単純っス！

ひたすら追い回して体当たりするのみ！

なお、このときのゲームフィールドは、港に近い街中のみとなる。ちょっと狭いと思うか、広いと思うかは、追う鬼のドラテク次第だね！





チェックポイントは… 1周で 4カ所通過!

どのルートが楽かなあ?

ルート その1

スタートとゴールの場所は決まっている。ただそこへ帰ってくればいいのが普通の周回するタイプのドライブゲームの遊び方であるが、このゲームでは、その途中でいろいろなルートをとることができる。いろいろ?そう、いろいろなのだ!ルートを自分で選べるところがポイント。あっちこっち走り回っていくのもいいのだが、そんなことをしていては、タイムがなくなり、ゲームオーバーになってしまう。それではまずい。周回を続けるためには、少し考えて走らないといけない。ということで、今回はその走り方、ルートのとり方に少し触れてみたい。





街中にはいくつものチェックポイントがある。これらの中から通過すべきポイントを通ればいい。だが、その通り方にはルールがあるのだ。

1コ目のチェックポイントを通過すると残るチェックポイント、スタート、ゴールのポイントとその途中にある任意に選べる4つ(ルールあり)のポイントを通過し、ゴール(周回)する。

ルートはそこで決まるのだが、そのポイント間の走り方は自由。太い道を走ってもよし、細い道に入ってもよしだ。まずはその1のルートを見てもらおう。

街を外回りするルートだ。スピードが出せるのがこのルートの特徴。



ここがスタート(順走時)地点になる。ここから一気に下へ!



海のそばにあるチェックポイント。右の道にもあるぞ!



思いきりUターンするところにもある!サイドブレーキ使用!



ガススタンドで一息。ちなみにクルマは汚れます!洗えます!

ルート その2



コースとなるこの街、走ってみるとわかると思うが、広そうで広くない。覚えるという点ではそれほど…と思いがちだが、それはちょっとあまい!このゲームをより知るのであれば、やはり路地裏も暗記しないとね!

それを覚えることで、より奥行きのあるゲームになってくるはず!

何も広くて速く走れそうな



道が速く回れるとは限らない。スピードは出ないが、コンパクトにしたほうがいいこともある。



街の中心部にもチェックポイントがある。次はどちらへ…。

速く走る基本の1つ、「短い距離を走る」というやつだ。それを実行するべく走ってみたのがその2のコースである。どう、コンパクトでしょ。確かにその1のルートと比



ちょっと登ったところにチェックポイント。左右に分岐する。

べると小回りをしている。いかにも近道をしているっていうのがわかる。これなら速いのでは…。速いかもしれない。でも実際に走ってみるとこれがまた大変なのです！大変になる部分はというと、後半のきついカーブのあるトンネル部分である。通ったルートの表示されているマップを見てもらうとわかってもらえるが、その1よりもきつく曲がっている部分が多くなっているのがわかる。これにより平均スピードが落ちるのがわかる。距離が短くはなるのだろうが…。このリスクを背負って走る



トンネルへ…その前に踏切！列車が通ることも！

ことになるその2のルート。問題はそのトンネルということになる。そのきつさ、暗さからミスが起きやすくなることが心配される。でもまあ、ドライブテクニ



暗い、きついトンネル。どこまでインに寄れるか…。

ックが身についてくれば、その心配される部分もクリアできると思う。やり込みにかかっているというわけだね！

ルート その3

スピードを高く、距離を短く…といった走り方はドライブゲームにおいての基本の走り方。まずはこれをクリアしていく。が、それだけではこのゲーム、速くは走れない。というのは、コース上には、一般のクルマも走っているからなのだ！何〜っ！一般車?そうなの



90度左に曲がればチェックポイント。駐車場の中へ…。



です、このコース、街には生活のニオイがするのです！ごく普通の街で見るような光景が、このゲームでも存在するのです！CPU車あり、対向車あり、路線バスありなのです！



「人がいるよ〜ん」という看板。あっ！この先に駐車場入口が！

ということは…そう、これらをよけなければならないのです！「よ〜し、次のカーブで、きっちりインを突いて、サイドブレーキ！あ〜っ！正面に！」見通しの悪い交差点では、





これが駐車場の中の様子。きついカーブ、あります！

こんなことがいつでも起こりうるのです！これがけっこうガンだったりするんですよね。うまく反応してよけられればいいけど、正面衝突なんぞすると大きくタイムロスへ！かといって交差点で確認してから曲がるっていうのもね。レースなのだからやはりアタックせねば！というわけで、その3のルートを見てもらうと…今までとはちょっと違った走り方をしているのですが気が付いたでしょうか?新たにルートを開拓するべく、線路沿いを走ってみました。でも、このルート、後半けっこうきついっス！



街中だけでなく、こんなところにも抜け道がある！(どこ?)

近道、細道いろいろ！ 3DCGならではの楽しみ方！

知らない土地へ行くと、とりあえず迷っちゃあまずいと思って、幹線道路から離れないってこと、よくありますよね（って車を運転しない人はわからないぞ！）。それも一つの走り方なのだが。もし近道があったら…なんて考えたらやはり知らない道はないほうがいい。



うお〜っ！イスを飛ばしつつ走る！おや、右の人、何を見てるの?

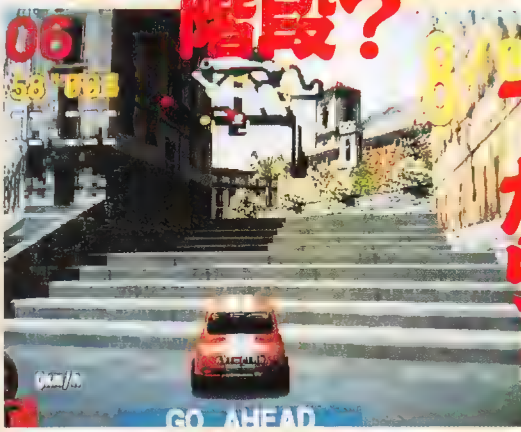
最初から道探しをしなくてもかまわないけど、とりあえずクリアができるようになったら、ちょっと散歩をしてみてはいかがでしょうか。「ここの道はどこに出るのかな?その細い道はどうなっているのかな?」って感じで。





近道をするなら…こーんなところも通る！少しは短くなる！

街中でそれを実行すると、こーれがまた抜け道になりそうなところがいっぱいあるんですよね！
太い道もあれば細い路地もある。カフェテラスのようなところも走れたり、階段を降りていったり（笑）できる！
（階段は低速では昇れない）



仮にいろいろなルートを探そうと路地に入る。迷うかなあと思いきや、このゲームでは、次に通過しなければならないチェックポイントへ進めるルートを矢印で教えてくれるのだ。今流行の「ナビゲーション」付きのクルマってわけだね！



狭い！こんなところ、近道になるかなあ…（不安…）。

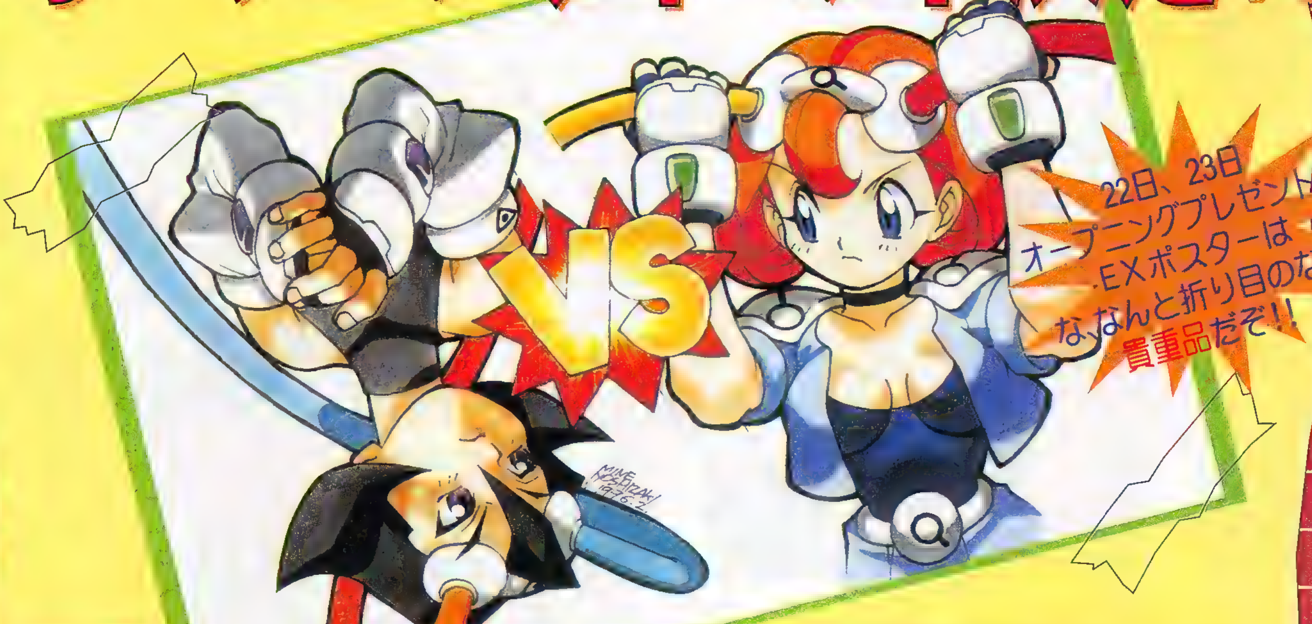
でもね、抜け道は街中だけじゃあないんだよね！街から少し離れたところ、ゴール近くにもあったりするのだ。
探せるかなあ、それ！





12/21(土)オープン!
午前11時より

㋘屋仙台店
オープニングイベント決定!!



※イベント開始は午後2時を予定しております。

オープニングイベント

- ●12月21日(土)　ゲーメストライター　チュウ&パイロンと サムライスピリッツ天草降臨大会!
- ●12月22日(日)　ワクワク7大会
- ●12月23日(月)　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94外伝⑥巻発売記念 鷹岬　諒先生サイン会

オープニングプレゼント

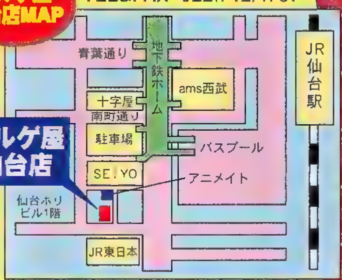
何が入ってるかは買ってからのお楽しみ☆

- ●開店記念恒例お楽しみ福袋(価格:3000円)
- ●22日　1000円以上お買い上げの方に、EX11/25号 ラングリッサーポスター先着プレゼント
- ●23日　1000円以上お買い上げの方に、EX10/27号 サクラ大戦ポスター先着プレゼント

※ポスターは、お一人様につき一本です。
数に限りがありますので、ご了承下さい。

住所:〒980　仙台市青葉区
中央4-9-13 仙台ホリビル1階
TEL&FAX　022(712)4787

マルゲ屋仙台店MAP



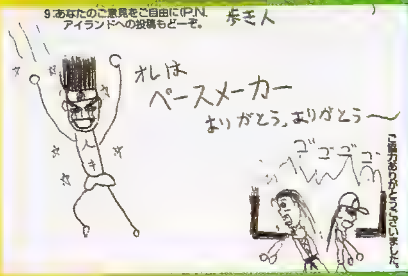
人材募集

【勤務地】　マルゲ屋神保町本店　※アルバイト募集
マルゲ屋大阪上六店　※アルバイト募集
【応　募】　履歴書(写貼)と詳しい職歴書をお送りください。選考の上、面接日をご連絡します。※面接は現地で行います。
【送付先】　株式会社マルゲ屋
〒101東京都千代田区神田神保町1-26
TEL03-3293-9069　担当/都築(つづき)まで

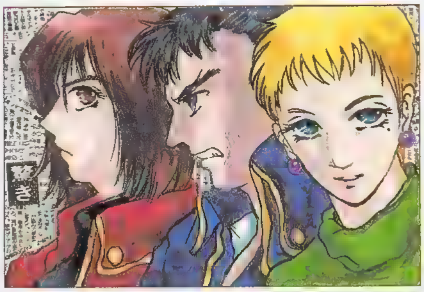
天下ゲーマーの店
㋘屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

カラーアイランド
リン何にも悪いことしてないのに

ぐあ！もう年末かい！今年もいろいろありましたが、まだまだ気は抜けねーぞ。残りの日々も完全燃焼して、悔いの残らない96年にしようぜ！む、俺って滝沢してるなあ。



↑（栃木県　歩き人君）



↑（千葉県　うなぎさん）
☆仕事に、命懸けてます。〜㈱寿星〜。



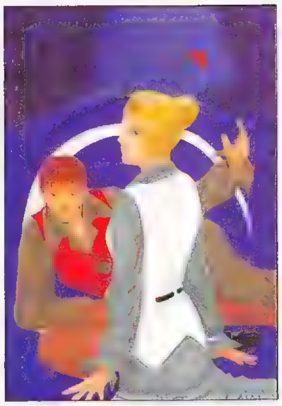
↑（新潟県　藤崎enyaさん）
☆えー、諸般の事情で「X-MENvsストリートファイター」ムックのほうでアイランドが掲載できませんでしたので、本誌のほうでページ取って、改めて開催しようと思います。乞うご期待。



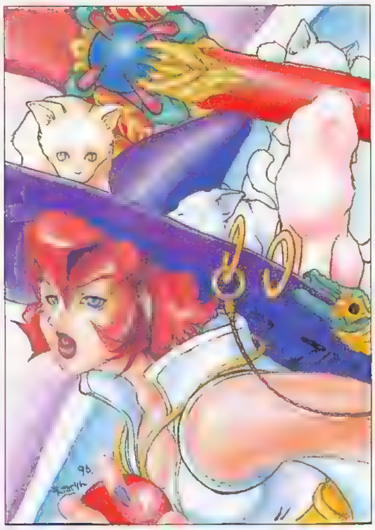
↑（埼玉県　鷲神楽君）
☆発売前からかなりフィーバーしていたウォーザードだけど、ここにきてやっと発売。筆記用具持ってゲーセンへ急げー



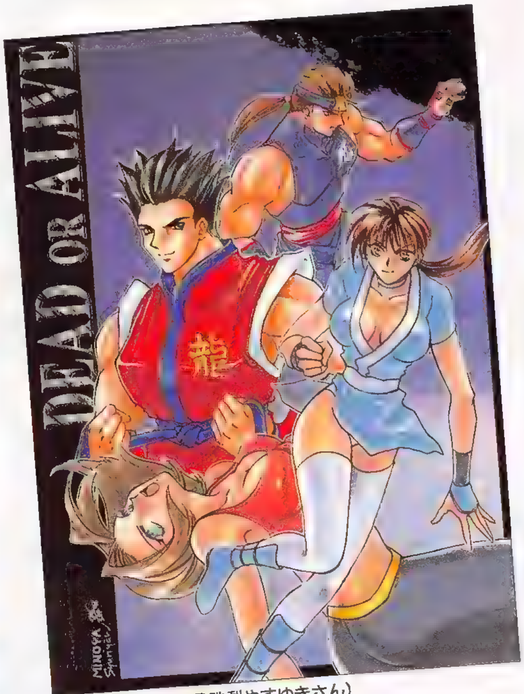
↑（宮崎県　T550さん）
☆ヤサシサじゃ（ツミナ）心癒やせない、と。



↑（東京都　赤羽豪君）
☆どんどん人間離れしていくのう。来年は合体変形でもするかもね。



↑（北海道　えみりんさん）
☆WONDER SENSATION 狂いゆく世界を走り抜けろ！



↑（MINOYA君&珠梨やすゆきさん）
☆皆さん掴みはオッケーかね。
お約束だがムックのほうもよろしく。



↑（京都府　眠猫りんさん）
☆ゴスペルの響きで天使とダンス。誰もが心を開ける、真っ白な日。


CGMV
Virtua Fighter 3
12.21発売
「勝つ」だけではない。
「スーパーテクニックで勝つ」ことを伝授。
VIRTUAFIGHTER3
—疾風の章[SYSTEM]—
MODEL3 SPECIFICATIONS
-Graphics Performance-
Geometorizer:1 Million polygons/sec
Renderer:60 Million pixel/sec
16million colored texture
perspective Texture Mapping
Trilinear interpolation
Micro Texture
Shading:High-Specular Gouraud Shading/Fix-Shading/Flat-Shading
Anti-Aliasing:Texture&edge・Multi Layered/Anti-Aliasing
-Lighting Effects-
Parallel Light
4 Spot Lights
Pin point Light
VIRTUAFIGHTER3
—撃の章[BATTLE]—
MODEL3 SPECIFICATIONS
前作VirtuaFighter 2の攻略ビデオ『WHEEL OF FORTUNE』で驚異的なヒットをはなったスタッフが、またも、ビッグタイトル・VirtuaFighter 3に挑む!
あくまで勝つことを追及した結果、あまりに『濃い』内容のため『疾風の章~SYSTEM~』と『撃の章~BATTLE~』の2巻に分けて発売!
『疾風の章』では、エスケープボタンや地形の高低差など新要素の導入により、全く新しくなった各キャラクターごとの基本戦術を解説。加えて、セガAM2研・ネオ四天王のインタビューも収録!
また、『撃の章』では、全キャラクター総当たりの実戦を、スーパーゲーマー達が、解説を交えて徹底攻略!!
出演ゲーマー:ブンブン丸、柏ジェフリー ほか
CGMV VirtuaFighter 3 各¥4,900
疾風の章[SYSTEM]
TYCY-5013 51min.(予定)
撃の章[BATTLE]
TYCY-5014 90min.
ドラマCD
電脳戦機バーチャロン
サイドストーリーEPISODE#14
CYBER NET RHAPSODY
12月21日発売
あのバーチャロンがドラマCDになった!
ヒロインのフェイ・イェンに弱冠15歳の樋口智恵子を起用し、その他、岩田光央・上田裕司といった豪華なキャストでお送りします。さらに、ボーカル3曲に加え、ゲームの曲のシンフォニックアレンジも5曲収録して内容盛り沢山! 初回プレスのみピンクのCDケースになるぞ!
TYCY-5536 ¥3,000
©1993, 1995, 1996 SEGA
INFORMATION▶YOUMEX ✆03-3585-1477
TOSHIBA EMI

ゲーメストEXシリーズ

サターン版

バトルアスリーテス大運動会

12月18日発売
定価1,180円

■西暦30年の未来を舞台に繰り広げられる育成シュミレーション「バトルアスリーテス大運動会」。様々なデータや各種イベントを完全網羅し、シナリオ攻略もバッチリ掲載！「宇宙撫子」になるためのパーフェクトガイドの登場だ！



ゲームソフトオールカタログ 新世代機編

全1192タイトル完全網羅！

プレイステーション・サターン・NINTENDO64・3DO・PC-FX

●A5版 ●2月中旬発売予定 ●予価1,380円

■次世代機のゲームソフトがコレ一冊ですべてわかる！各ハードの発売日から今年の年末までの全ソフトを完全掲載！各ジャンルごとにゲームの解説も付いているから欲しいソフト、気になるソフトも一発検索!!!

CON コンスポ SPO

SSセガ 12月21日 5800円（税別）

家庭用オリジナル3D格闘の決定版!

FIGHTERS MEGAMiX

『VF2』と『FV』という2本のゲームのキャラたちが、同じ土俵上で激闘を演ずる!!

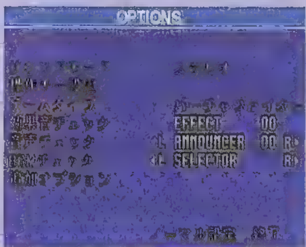
『VF』VS『FV』!? 夢のバトルが開催!!

アーケードでは味わえない、3D格闘ゲームの決定版が登場。セガの3D格闘ゲーには『バーチャファイター』のほかにも、『ファイティングバイパーズ』や『バーチャファイターキッズ』、『ソニック・ザ・ファイターズ』など、いくつかの作品が存在する。「本当は、誰が一番強いの?」「結城晶とバンが闘ったら…?」ファンならば誰しもが夢に見た対決が、サターン専用ソフトとして実現したのだ。

AM2研の強者がここに集う!!

このゲームに登場するキャラクターには、セガのなかでもAM2研の製作したゲームという制約がある。総勢32名と言われている登場キャラクターのなかには、すでに登場が決定している『ソニック・ザ・ファイターズ』や『バーチャファイターキッズ』、『バーチャコップ2』がある。これら以外にも、まだまだ他キャラが登場する可能性は残されている。さらにくわしい情報が知りたい人は、ゲーメストEXも注目してくれ!!


違和感なく、技の攻防を行っているアキラとバン。



「VF」と「FV」の、ふたつから好みのモードを選択可能。


『FV』モードではキャラクターの浮きも高く、受け身も取れる。



「VF2」キャラにも、どこかで見たことのある技が…!?

新システムも加わり、闘いもヒートアップ!!

技

これは主に『バーチャファイター2』キャラについてなのだが、なんと『バーチャファイター2』のときには使うことのできなかった技が、この『FIGHITERS MEGAMiX』では使うことができるようになった。

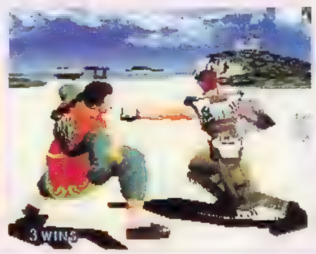

「VF2」キャラにもG&A攻撃に相当する技がある。


まさかこの技は「FV3」にあった、あの…?

かわし

エスケープボタンを使用することにより、一瞬にして立ち位置の軸をズラすことができるシステム。業務用の『バーチャファイター3』と同様に、GPKEという4ボタンシステムを採用している。

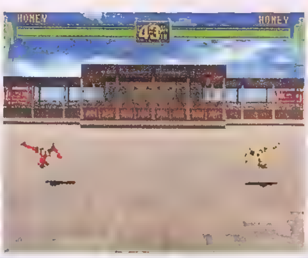

横方向からの専用投げ技を決めろ!



相手の攻撃をエスケープでスカし、硬直中に反撃。

ステージ

『MEGAMiX』ではリングアウトという概念は無くなった。重要なのは、壁が有るか無いかということだ。ちなみに対戦モードならば、対戦前に壁あり、壁なしの好きなほうを選ぶことができるぞ。



広大な空間で闘う「FV」キャラ。


壁際に追い込まれたアキラ。どうする?

受け身

ゲームモードを『バイパーズ』にしたときのみ、相手の攻撃によって浮かされしまったときにP+K+Gの同時押しにより、姿勢を整えることができる。なお『VF』キャラでも可能なのは同様だ。


読まれていると、逆に大ダメージを受けてしまうぞ。


受け身を取れれば、落下タイミングをズラすことができる。

SS 日本ビクター 12月13日 5800円(税別)

とりあえず一緒にバトらない?
バトルバ

人が集まるこの時期は、みんなで遊べるゲームが楽しいです。多人数プレイならコレですね!!

ちょっと新しい対戦ゲーム

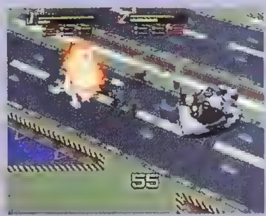
『バトルバ』は対戦ゲームといっても格闘ゲームじゃない。武装した車(!?)を操って、相手マシンとバトルを繰り広げる対戦ゲームなのだ。格闘ゲームが苦手な人や飽きた人には、おすすめの1本だぞ!!

基本ルールはカンタン

操作方法は3種類。初心者向けのオートマチック、中級者向けのA操作、そしてラジコン感覚で操作できる上級者向けのB操作がある。

車に装備する武器は、サターンパッドのA、B、C、X、Y、Zの各ボタンに対応していて、ボタン1個で各武器が使えるようになっている。

自分の使うマシン、操作タイプ、使用武器を選んだらレッツ対戦プレイ。相手マシンが壊れるまでひたすら攻撃を続けよう。カンタンだよね!?

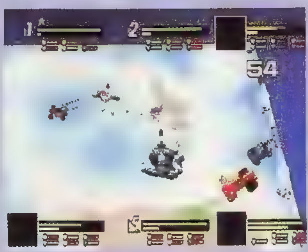


車を動かして、相手を倒すという単純なルール。シンプルだからこそ燃える。

白熱の多人数バトル

このゲーム最大のウリは多人数プレイ。マルチタップと人数分のパッドを用意すれば、最大6人まで同時プレイができるのだ。6人全員が敵のバトルロイヤル形式もよし、3対3のチームプレイでもよし。2対4とか1対5なんていう変則ルールでもOKだぞ!!

ゲームをあまりやらない女の子や初心者でも、ワイワイ楽しめちゃうゲームなのだ!



6人同時対戦は大混戦。タイマン勝負の常識など、もはや通用しない!?

CPU戦だって熱い

ストーリーモードとなるCPU戦は、1人専用ではなく、2人協力プレイでも楽しめる。恋人と一緒にCPUラブラブクリア大作戦なんてどう?



ストーリーモードは、6台+ボスキャラ7台を倒すとエンディングとなる。



2人協力プレイによるストーリーモード。まるでドラマチックバトル…ん!?

マシンを改造して友達に差をつけろ!!

各マシンに搭載できる武器は全部で60種類。近接系、弾丸系、ミサイル系、爆弾系、ビーム系などの攻撃武器以外に、クラクションなどの特殊系やシールド系など、全部で7系統に分類できる。

これらの武器を自分のお気に入りのマシンに搭載すれば、同じ車でもまったく別のマシンにすることだってできる。

これ以外にも、エンジンやタイヤ、サスペンションといった車そのものの性能を変えることもできる。これでマシンをさらに強化しちゃおう!!



武器セッティング。6つのボタンに好きな武器を装備させていこう。



カスタムマシンでは、能力も愛情もパワーアップ。これなら負けないぜっ!!

改造後のマシンデータは、ファイル名をつけて本体やパワーメモリーにセーブできる。だから、パワーメモリーを持って友達の家に行けば、自分のマシンで対戦ができるのだ。



マシンセッティング。バッテリーと装甲値ぐらいは上げておくのが吉。

個性豊かな6台のマシン! キミならどれを選ぶ?

スピードで翻弄

追尾ミサイルさえも振り切る、スピード命のバギー。最もスタンダードな機体で、初心者にも扱いやすい。スピードを活かした一撃離脱戦法が得意なので、ホーミングミサイルを装備するのがベストだ。エンジンパワーや装甲値を上げると、さらにパワーアップ。



改造で強キャラに変身

バギーよりもさらに走りを追求したテクニカルマシン。基本戦法はバギーと同じように、走りまくって弾をバラまくといった感じ。ただ、バギーよりも武器キャパシティが高いので、それを生かさない手はない。弾丸系の武器を多く積んでおくのがオススメだ。



移動特性で勝負せよ

ホバー最大の武器はその機体特性だ。例えば静止した状態の違い。他のマシンは前か後ろに進むしかないのだが、ホバーならその場で旋回ができる。得意戦法はもちろん、ヒットアンドアウェイ。その戦法を生かすためにも、バッテリーだけは上げておきたい。



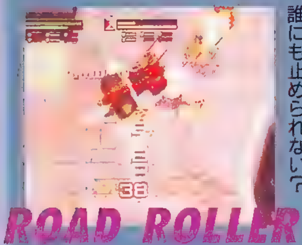
初心者オススメ?

操作方法が他のマシンとは違うが、意外にも初心者受けがいい多脚機動砲。スピード、火力ともイマイチ。でも、超大型ミサイルが装備できたりするあたりが、一撃必殺が可能な魅惑のマシンといえる。装甲は超薄なので、装甲値はアップさせておこう。



相手を踏みつぶせ

機動性は最低だが、高い武装キャパシティと相手マシンを踏みつぶせる特性を持ったロードローラー。猪突猛進タイプの人のオススメかも!? ホーミングミサイル系の武器とダッシュデバイスを装備し、バッテリーさえ上げておけば誰にも止められない?



最強の移動要塞!!

初心者同士の対戦ならボタンを連打してるだけで勝てるし、タイマン勝負では最強との呼び声も高いタンク。しかし多人数プレイでは、ただの大きな的と化してしまうのも事実。回避用のバリアやダッシュデバイスで、見た目通りに堅く勝負をもぎ取れ。





天晴れ！'97年福袋じゃ！

もれなく三点混入!!

1 等身大ポスター

ゲーメスト大賞の男性キャラまたは女性キャラのどちらか１点



新声社ゆかりの某有名作家描き下ろし

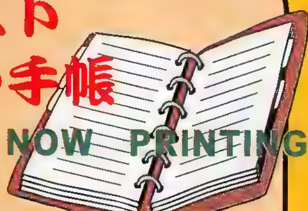
3 ルーズリーフバインダー

吉崎観音
年始1発目
描き下ろしメルティ



2 1997年ゲーメストオリジナル手帳

※現在快調制作中！
ゲーメストの発売日が一目でわかるっ！



他 ほかにはこんなのが入ってたり…

- 限定版ときメモポスター
- ゲーム音楽CD
- エヴァグッズ
- ラングリマウスパッド
- ときメモグッズ
- ゲーメストテレフォンカード

97福ぶくろ 3,500円
通販番号TP-13 送料：E
※発送は97年1月より



パッケージのデザインは変更する場合があります

X-MEN vsストリートファイター ビデオ

NEW VIDEO

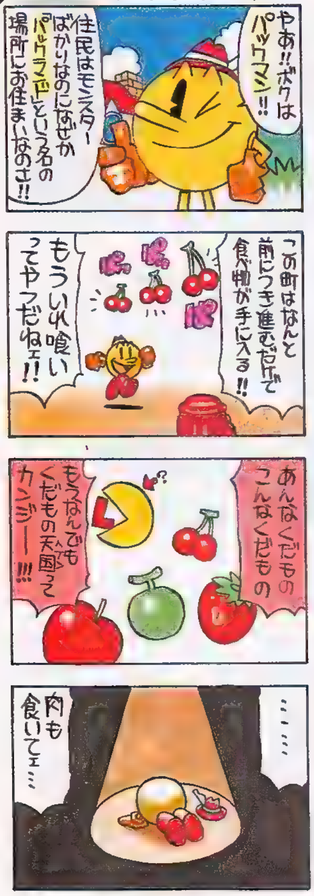
価格5800円
通販番号：GV-31　送料：H

■日米の人気ヒーロー、「ストリートファイター」「X-MEN」が夢の競演！！カプコンの最新格闘ゲーム『X-MENvsストリートファイター』をゲーメストがビデオ化。激しいエリアルコンボ、高度なかけひきの対戦、ゲームのおもしろさと攻略がつまりまくった一本！

GAMEST通信販売読者サービス部

吉崎観音の ゲーム大辞典

は パックランド



KOF '96 パーカー テレカ

表面に下の写真のKOFマークがワンポイントで入ります。
色は裏地のプリントと同色です。



KOF'96 庵 パーカー
価格7800円 送料：E
通販番号：SS-166





KOF'96 京 パーカー
価格7800円 送料：E
通販番号：SS-165



KOF'96 庵 テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：SS-164



KOF'96 京 テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：SS-163

※写真のKOF'96京・庵テレカは現在制作中のため実際の商品とは全く異なります。

わくわく7 テレカ



ワクワク7 テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：SUN-6

戦国ブレード



戦国ブレードテレカ ユーニステレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：PK-05



戦国ブレードテレカ こよりテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：PK-04

雀々しましょ テレカ



雀々しましょ 香奈子テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：VS-07



雀々しましょ 奈々テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：VS-06



雀々しましょ 彩テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：VS-09



雀々しましょ ひなテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：VS-05

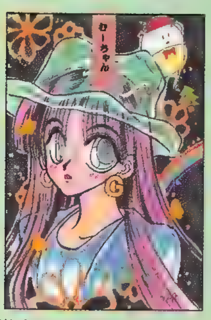


雀々しましょ 琴乃テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：VS-08

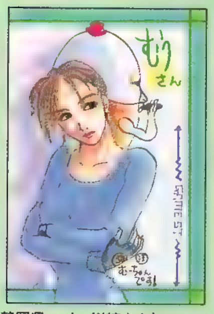
GAMEST通信販売読者サービス部

今月のむーちゃん&ゲー太郎

街の中はもうクリスマス一色に染まり、(今は11月20日) 世間のお店にも年末進行があるのだろうか？と、ふと思った今日この頃。今年こそは除夜の鐘の音を会社で聞きたくないなー。



(岩手県　吉井彩華さん)
☆なんとか届いちょります。でも、次からは封筒に入れて投稿しないと郵便屋さんに殴られるかも？



(静岡県　J・川崎さん)
☆裏家業八仕事人。背後ニ控エルハー???ーなんだろうねぇ。

今月のむーちゃんではお便りを随時募集しております。カラー、白黒どちらでもOK。宛先は、東京都千代田区神田神保町1-26 ゲーメスト編集部「どきどきむーちゃん」係まで。よろしくね!

売切御免



レイストーム　CD
価格2500円　送料：E
通販番号：ZTTL-0002



レイストーム　ビデオ
価格5800円　送料：H
通販番号：GV-30



サイキックフォース～アーケードサウンドトラックス～
価格2500円　送料：E
通販番号：ZTTL-0001



サイキックフォース　ビデオ
価格5800円　送料：H
通販番号：GV-28



サイキックフォース　～オリジナルサウンドトラックス～
価格2500円　送料：E
通販番号：ZTTL-0004

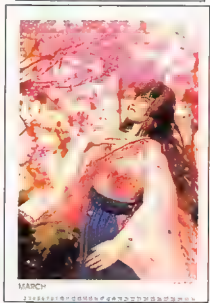


ファイターズ　インパクトCD
価格2500円　送料：E
通販番号：ZTTL-0003

'97年カレンダー　まだ買うてないコはおらんじゃろな？



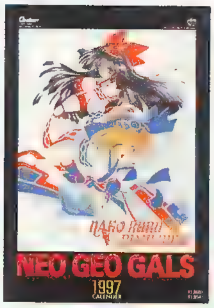
'97サクラ大戦　カレンダー
価格1854円　送料：E
通販番号：SG-24



'97バーチャファイター3　カレンダー
価格1854円　送料：E
通販番号：SG-23



'97カプコンギャルズ　カレンダー
価格1854円　送料：E
通販番号：C-122



'97ネオジオギャルズ　カレンダー
価格1854円　送料：E
通販番号：SS-162

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- ●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- ●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- ●価格はすべて税込みです。
- ●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料

A	何個でも	100円	D	3個まで	200円
			D	4個以上	400円
B	2個まで	100円	E	何個でも	500円
B	3個以上	200円	F	何個でも	800円
C	1個なら	200円	G	単品発送	800円
C	2個以上	400円	H	何個でも	(サービス)無料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。

例：デビロット様テレカ1枚 ……100円(A)
龍虎2おとめ～ずポスター1組(単品発送品) ……800円(F)
ジャッキー革ジャン1着 ……500円(E)
極パロレポパ2冊 ……400円(C)

以上の商品を、一括注文された場合の送料はF+E=1300円となります。

ゴールドチケットサービス

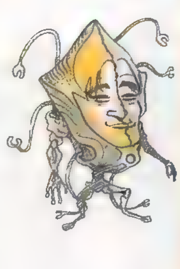
通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点
②ゲレンジャーテレカ：20点
③吉崎観音テレカ：20点
④システム手帳：30点
⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び



魔屡毛戦闘員　異星侵略用ナカムラ
☆毎日地下で働かされてありんちょな気分。人当たりのいいマスクは、実はパワードスーツ。地球は触手が傷んでちょばちょぶ。

どんどんひゅーひゅーぱふぱふー、11.29某ハイテクセガにてエンゼンカップ店舗大会に参加予定。でも年末進行の魔の手がしっかりストーカー。おまけにメスト今年最後のイベント、ゲーメスト大賞も控えてなんだか慌ただしくって全然攻め手が思いつかないー。どーしよっ…。福袋の中身を想像して思考を柔軟にするのが吉と見た。優勝以外はみんな負けじゃ!

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

02 東京

払込取扱票

通常払込料金
加入者負担

口座番号 右詰めにご記入ください

0 0 1 5 0 - 4 - 9 8 4 2 0

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 新声社 DSB 15

料金

特殊取扱

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					

通信欄

送料 円

郵便番号 住所・氏名はフリガナをふってください

払込人住所氏名

電話番号

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください (郵政省)

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 - 4

通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

9 8 4 2 0

加入者名 株式会社新声社 DSB 15

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

※

払込人住所氏名 ※

料金 円

特殊取扱

受付局日附印



ゲ屋瓦板

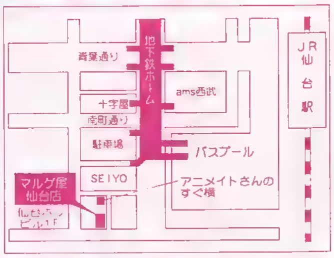
瓦板第91号

仙台が変わる、ゲ屋が変える！仙台店12/21(土)オープン！

さっぷいねー。みんなはどう？最近ちょっと調子悪めのメルティでーす。もうすぐ96年も終わっちゃうってホントウソみたいよねーけどその前に忘れないで、12月21日には仙台店がーホラ店長の小林さんも一緒にインフォメGO！

きたぜ仙台！もう後には引けない

みんなもう一度確認よ。12月21日にはゲ屋の5番目の兄弟、ゲ屋仙台店が待望の堂々オープンなのでーす。ではここで仙台店店長の小林さんからご挨拶です。「初めまして、仙台店店長の小林です。仙台の皆様、待ちに待ったオープンはもうすぐです。当日はゲーメストライターを呼んでのゲーム大会やゲームグッズ満載の福袋を用意して皆様のおこしをお待ちしております。また2日目はわくわく7大会、3日目は鷹岬諒先生サイン会も予定しておりますのでお友達を誘ってみんなできてくださいねー」ハイどーもです。皆さん、仙台店の年末年始もよろしくね。



TEL022(712)4787

カルチャーブレーンさんの新作先取り！

前回にも告知した年明け発売予定のプレイステーション版バーチャル飛龍の拳をどこの誰より早く体験プレイだー！当日来てくれたみんなにはプレゼントもあるぞ。ゲストも予定（ごめんなさい…予定です）。

すごいよ！コナミさんまだまだあるのよ

年末年始はもちろん、なんと来年2月以降のアイテムもビッグラ！ジッポ(！)にCD付きマクラ、ポスターにステッカーなどーあっ！まだあるのにー。とりあえず予約。

12月下半期のイベントスケジュール

21日(土)	東京	PS版ソウルエッジ大会
	大阪	PS版ソウルエッジ大会
	名古屋	PS版ソウルエッジ大会
	札幌	KOF'96大会
	仙台	天草大会(With P・鈴木, CHU)
22日(日)	東京	PS版バーチャル飛龍の拳大会
	大阪	ときめき対戦ぱずるだま大会
	名古屋	デッド オア アライブ大会
	札幌	バーチャファイター3大会
	仙台	わくわく7大会
23日(祝)	東京	わくわく7大会
	大阪	デッド オア アライブ大会
	名古屋	ヴァンパイアハンター大会
	札幌	天草降臨大会
	仙台	KOF'94外伝6巻発売記念 鷹岬諒先生サイン会
28日(土)	全店	月間イベント決勝

ゲ屋からのお知らせ

皆さまいつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるために、下のような優先券を用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店にお問い合わせください。

なお、全店イベントは14時開始予定となっております。イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。

1/15号 ゲームイベント 優先券

ゲ屋推薦 CDコレクション



■ストリートファイターZERO 2 REMIX
VICL-2172 ¥2000（税込み）

ストII系のREMIXは前？作にもありましたが、やはりこれもご多聞にもれずREMIXしています。アレンジともMIXとも違うのです。どう違うのか、わからない人は家に帰っておとうさんに聞いてみよう。ZERO 2が好きでさくらもダンも好きでって人ならノープロブレムですか。でも安易にボイスをサンプリングするのはお手軽すぎかなぁ。

新商品ラインナップ

（12/1〜12/18 価格はすべて税込み）

CD

発売中
風雲スーパータッグバトル ▶ポニー ¥1500 ★
侍魂天草降臨アレンジ ▶ポニー ¥2500 ★
レイストームドラマCD ▶ポニー ¥2500 ★★★

12月18日
ウォーザード ▶ビクター ¥3200 ★
檄！帝国華撃団／初回Pカード付 ▶BMGビクター ¥600 ☆★
サクラ大戦「帝国歌謡全集」初回B2ポスター付き ▶BMGビクター ¥3000 ☆★
蒼穹紅蓮隊サントラ ▶BMGビクター ¥2000 ★★

12月21日
電脳戦機バーチャロンドラマCD ▶東芝EMI ¥3000 ★★
ときめきメモリアル ボーカルベスト3 ▶キング ¥3000 ★
ときめきメモリアル ゲームサントラ2（2枚組）▶キング ¥4400 ★

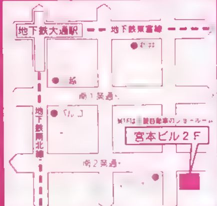
VIDEO／LD

12月16日 レイストーム（V&LD）▶ポニー ¥3800 ★★★
12月21日 CGMV「VF3」PART1, 2 ▶東芝EMI 各¥4900★★

グッズ

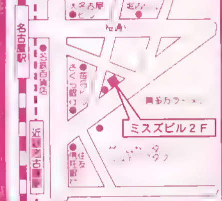
12月20日
ときめきシステム手帳 ▶コナミ ¥7004 ☆
ときめきフロッピーディスク ▶コナミ ¥1648 ☆
ときめき卓上カレンダー ▶コナミ ¥3605 ☆
ときめきブックマーク ▲コナミ ¥3914 ☆

ゲ屋札幌店 1月の定休日13日



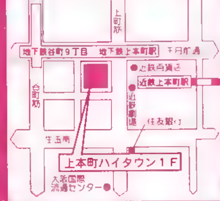
〒060 札幌市中央区南二条西1-
宮本ビル2F
TEL 011-233-9238
営業時間 11：00〜19：00

ゲ屋名古屋店 1月の定休日13日



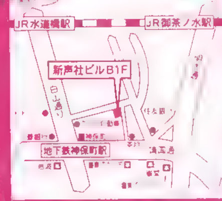
〒450 名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F
TEL 052-583-2970
営業時間 11：00〜19：00

ゲ屋大阪店 1月の定休日13日



〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL 06-775-9348
営業時間 11：00〜19：00

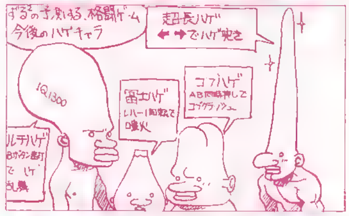
ゲ屋東京店 1月の定休日13日



〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
B1
TEL 03-3293-9325
営業時間 11：00〜19：00

今年もあとわずかだね！

WORKSTATION MAN
DISC BOX



するずる

いよいよ冬本番！冬の仕事場も確保したしあとは実際に滑るのみ！で、でもここ最近の忙しさからかコリが激しい。温泉にでも行って療養したいのだが、そのヒマもなさそう。少しでもいいから時間を作ってハリをやりに行かんとぜってぇ～2月に身体が動かなくなる！こ、これはさすがにやばい。なんとしてもハリだけでも…。ぐわ～！

今号の新作情報

ゲームサウンドコレクションVol.6 蒼穹紅蓮隊



1996年12月18日発売
MEMレコード
CD：VOCR-5018
価格：¥2000（税込み）

横画面、縦スクロールシューティングのゲーム「蒼穹紅蓮隊」のVGMがCDとなる！エイティング／ライジングが世に送り出すシューティングゲームは、みんなも知っての通り、硬派なものばかり！そのバックに流れるVGMもまた硬派なものばかりであったが、今回のVGMはあの崎元仁氏が担当！いつもと違う重厚な雰囲気を持つVGMでゲームを盛り上げている。本当にいいよ、このCD！

ファイターズインパクト オリジナルサウンドトラック



1996年11月29日発売
ZUNTATAレコード
CD：ZTTL-0003
価格：¥2500（税込み）

タイトーの３Dポリゴン対戦格闘ゲームのVGMがZUNTATAレコードより発売された。ゲームに使われているオリジナルのVGMを中心に収録されているが、オリジナル以外のアレンジにあの細江慎治氏を迎えて、アレンジバージョンも収録されているというもの！ZUNTATAのYacK.(メタルブラック、カイザーナックル担当）によるデジタルとアコースティックが融合したサウンドが１枚に！

サイキックフォース オリジナルサウンドトラック



1996年11月29日発売
ZUNTATAレコード
CD：ZTTL-0004
価格：¥2500（税込み）

アーケード版のオリジナルサウンドトラックは10月11日に発売されたが、今度発売されるのはプレイステーション版のもの。ゲームの中で使われた、ストーリーモードのアレンジサウンドに加え、プレイステーション版オリジナルのVGMも完璧に収録されている。さらにゲームで使用されていないサウンドも１曲収録！影山ヒロノブが歌うアルバムだけのオリジナルソングも収録されているぞ。

TOP10 10/15～10/31㋛屋神保町店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	1	175	レイストーム	TA	ZTTL-2	2500円
	2位	-	77	Bertemu 林原めぐみ	KR	KICS-590	3000円
	3位	-	60	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96ドラマCD	PC	PCCB-230	2500円
	4位	-	49	月刊ときめきメモリアル4	KR	KICA-7714	2200円
	5位	2	47	サイキックフォース	TA	ZTTL-1	2500円
	6位	3	41	ラストブロンクス／東京番外地	PC	PCCG-95301	3000円
	7位	4	38	バーチャファイター3	TE	TYCY-5522	2000円
	8位	5	22	ソウルエッジ	RE	MRCA-20095	2500円
	8位	-	22	エターナルメロディ	PC	PCCB-229	2500円
	10位	-	16	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96オリジナル	PC	PCCB-223	1500円
ビデオトップ10	1位	-	297	レイストーム	SS	GV-30	5800円
	2位	1	42	サイキックフォース	SS	GV-28	5800円
	3位	-	22	バーチャファイター3 速報版	CR	COVC-4790	2060円
	4位	8	17	バトルガレッガ	SS	GV-27	5800円
	4位	-	17	バーチャロン	CR	COVC-4726	4944円
	6位	3	11	ストリートファイターZERO2	SS	GV-25	4800円
	6位	4	11	ストリートファイターZERO2 ライブ	SS	GV-26	5800円
	6位	2	11	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	PC	PCVP-11977	4800円
	9位	-	8	ラストブロンクス／東京番外地	CR	COVC-4728	4944円
	10位	-	6	リアルバウト餓狼伝説	SS	GV-24	4800円

PC：ポニーキャニオン　KR：キングレコード　VE：ビクターエンタテインメント
SS：新声社　TE：東芝EMI　RE：メディアレモラス　TA：タイトー
CR：コロムビアレコード

CD&ビデオトップ10

CD編

強いです！レイストーム！しばらくはこのままかと。2、3、4位とニュータイトルが入った。が、そのパワーはそれほどでもなく、次号では残るもの、上がるものとバラつくはず。となると力のあるサイキックフォースなどが上にくると思われる。

ビデオ編

CDとともにビデオでもトップになったレイストーム。やはり見たい、参考にしたいという人が多いのだろう。それだけの価値はある作品だ！

2位以下は、それほど力があるわけではないが、安定して強いのは攻略性の高いものばかりだ！

今号のオススメタイトル

新しいレコードレーベルが誕生したのはもうお気付きかな？そう、あのタイトーが、自らレコード製作をすることになったのだ！


サイキックフォース（TA）

タイトーといえば…そう、ZUNTATAだ！となればそのレコードレーベルは…「ZUNTATAレコード」ってわけだ！

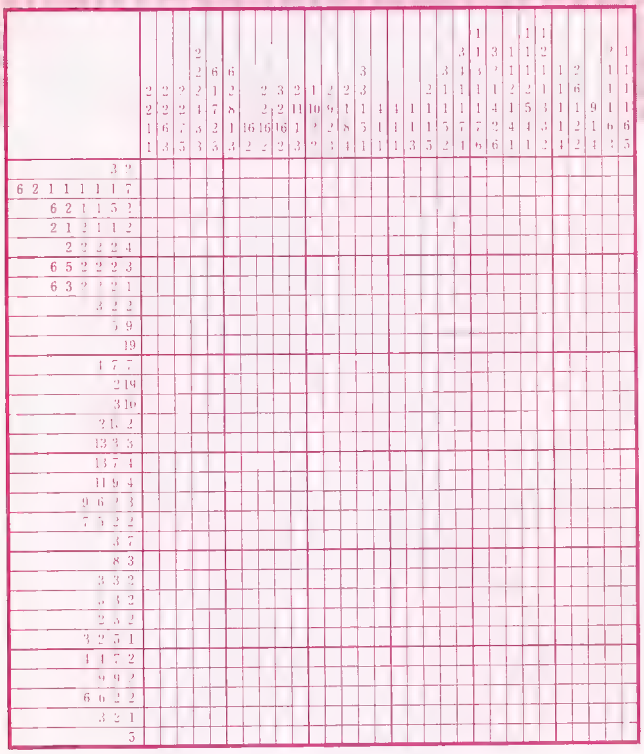
今回のCD紹介にも出ているが、続々とニュータイトルが出ている。旧作品も出てくれるといいよね。

ちょっと前までだと、攻略ビデオというとほとんどが対戦格闘ゲームばかりであった。

まぁその背景には「売れないものは作れない！」という障害があったためだ。実際問題、プレイする人口を見たら納得してしまうが、いざ出てみると意外にシューター人口が多いことがわかった。「難しくて抜けられない！」という問題を解決してくれるビデオ。これが売れる原因だ。「レイストーム」は必見だぞ。


レイストーム（SS）

『DOT PLACE No.12』



出題：APAPA

今回の難易度は前回と同じくらい。締め切りまでけっこう時間があるから、がんばって解くべし！ちなみに今回も背理法は使わずに解ける問題だ。背理法ってのは「あるマスが塗られると仮定して解いてみると、必ず矛盾点が現れるので、そのマスは塗られない」というようにして解く方法だぞ。

解き方

次の3つのルールに従って、マスを塗りつぶしてほしい。

①マスの上と左に書かれている数字は、その列内で塗るべき、連続したマスの数を示している。

②一列に複数の数字がある場合、塗るべきマスの順番も、数字の順番通りになる。

③一列に複数の数字がある場合、それぞれの数字の示す塗ったマス同士は、1マス以上開いていなければいけない。

そうして全部の数字の指示するマスを塗ったら、絵が浮きだしたはずだ。で、今回答えてもらうのは、そこに何が描かれているかだ。

解く順序としては、まず、必ず塗ることになるマスを探して塗り潰し、また、必ず塗らないマスには×印などを書き込む、というのを繰り返していけばいい。

例えば、上から10列目の横の列などは、19マス塗るわけだから、左から12マス目～19マス目は、必ず塗ることになるわけだ。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、1月30日必着で、〒101 東京都千代田区神田神保町1−26 （株）新声社 ゲーメスト編集部『ドットプレイスNo.12』係あてに送ってほしい。

正解者の中から、鉄積寸累(てっせきすんるい)を成した5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。パズル問題も募集中。アイデアだけでも、完成問題でもOK。採用者には記念品もあるぞ。それじゃ、愛と勇気と希望で今こそ解くのだっ!!

当選者発表

前回の『点置き』No.11の正解者難易度アンケートは、VH25%・H44%・N16%・E9%・VE4%・無回答2%と、予告通りハードでしかもベリーハード寄り。

何だか二重枠が消えてるし、一カ所数字が誤植ってました。まあ解く上で重大な影響のある場所ではなかったのが不幸中の幸いですが、ゴメンなさい。さて、解答に補足。『ぜんちゃん』はバブルボブルなどバブルシリーズレギュラーのザコキャラです。最近ではバブルメモリーズにも出てるから、知ってる人が多いはず、と思ったのですが「知らん」という人が多くて困ったちゃんです。基本的には、その号か、前号あたりには、広告か記事で載ってるキャラの出題なので、少しも調べずに安易に知らないーなんて言わないでほしいぞ。

そうそう、キャラ当てクイズはワルキューレの伝説のワルキューレさんでした。簡単だよね？

♥当選者♥

廣田美博さん（東京都）
谷津朋浩君（茨城県）
矢島裕之君（埼玉県）
PN 龍堂雅耶さん（兵庫県）
PN ザウ君（福岡県）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

蛍光W君、封書内ハガキ届いてるけど、大きさが官製と違うのはイヤよ。小坂陸さん、締め切りを延ばすと、解答&正解者の発表がさらに後の号になっちゃうぞ。小倉貴司君、不安な漢字を書くときにすぐ辞書を引けないようでは、ライターなんぞ十年早い。眠多さん、だからその責任回避の語尾上げ口調が（人に強制はできないから個人的に）嫌いって言ってるんだ。ってなところで、今号はここまで。それではまた次回のこのコーナーでお会いいたしましょ～♪

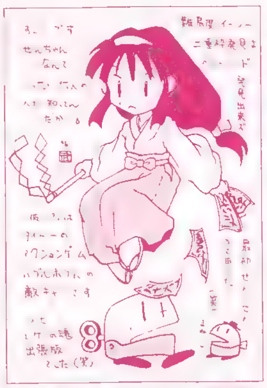
今月の残念賞



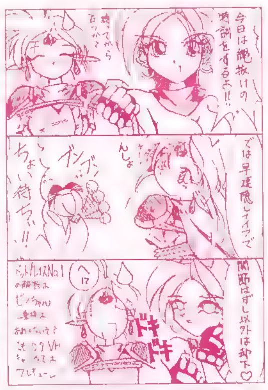
PN 笑獄卒君（山形県）㊣
今回のM改。ネジがいっちゃってたらしい。二重枠なかったゴメン。



PN 神宮亭彰五君（東京都）㊣
夜に眠れず昼寝の日々。何にしろ愛があるならそれでい～のだ。



PN 武術師さすけさん（福岡県）㊣
キャラ当てだ。川に落ちたときの姿がキュートなこの娘は誰だ？



PN かきのたね君（愛知県）㊣
か、関節外しフェチ？ 難しくって怪しい趣味してたのねぇ。



PN 猪馬ひろやす君（大阪府）㊣
ゴメン。数字違ってた。で、このパターンが予定した解答です。

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

本に対する批判のコメントは、本を買う気を削ぐからやめたほうがいいという意見があった。が、ここは読者を騙して本を買わせる場では断じてない。故に僕は本の悪い点の指摘はやめない。もちろん良い所は褒める。それが公正にできているかの判断は、皆にしてもらうしかないが。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちら宛の物も、1月30日発売号締め切りは12月20日、2月15日発売号締め切りは1月5日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。
（例「4月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。
（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイントなど読者へのメッセージ(37文字以内)。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

ばななん



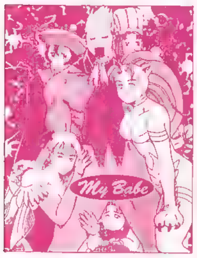
鷹の爪企画発行A5判オフ28頁。300円分の無記名小為替＋40円切手にて。

「ヴァンパイアハンターのへンな本を読んでみたい方に」

デミトリVSサスカッチが一応メインのギャグ本。薄めの本だけど、頁分以上の読みごたえがあり、価格的にもお得な今回のお薦めの一冊。

（〒183 東京都府中市武蔵台3-31-5 高瀬方「ば」係）

MY-BABE



RUN発行B5判オフ44頁。500円の無記名小為替＋270円切手にて。

「ハンターキャラの水着姿が見られます」

ガロンの海辺でのデートをみんなして邪魔する。ネタはベタ気味だけど、連発のリズムで笑える。みんな入り乱れてのドタバタが見たい人向け。

（〒349-11 埼玉県北埼玉郡大利根町阿佐間856 大塚由紀子）

ESP7



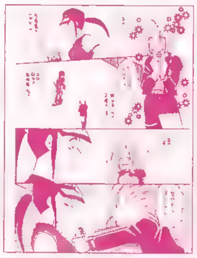
PX団日本支部発行B5判オフ44頁表紙カラー。600円の無記名小為替＋270円切手にて。

「超能力者7人がメインのギャグ本です」

キャラのイメージを壊しながら笑うのが好きな人向けのショートギャグ本。

（〒767 香川県三豊郡三野町大見1320 丸岡由香里）

あんたあの娘の何なのさ



くりすます・いぶ発行B5判オフ30頁、400円の無記名小為替＋190円切手にて。

「全キャラ総出のラストブロンクス本。ナギ×ヨーコの純愛ギャグがメインです」

驚かされるような部分がないのが弱点ではあるが、絵もネタも高レベルで安定して、安心して手を出せる本。

（〒610-11 京都府京都市西京区大野原西境谷町2丁目9-12-404 岩田育子）

BRANDISH



モズ落とされ隊発行、B5判オフ36頁表紙カラー。500円の無記名小為替＋240円切手にて。

「健全で超プリティーな闘神伝本です」

6頁ギャグは構成が悪くもったいないぞ。絵はたまにバランスを崩すが、ちゃんとかわいく描けている。ギャグ本。

（〒203東京都東久留米市南沢4-8-50-103 佐藤ひあき方 B係）

2P



ぴよぴよクエスト発行A5判オフ44頁表紙カラー。400円分の無記名小為替＋190円切手にて。

「SNKの4コマがほとんど。サムスピのシリアスあり」

全般的に、友人に向けてのギャグになりがち。不特定多数に向けての『読ませ方』をもう一度考え直してみよう。ノリに乗れば笑える本だ。

（〒370-07 群馬県邑楽郡明和村下江黒445-1 小林佐和子）

性表現としてのコスプレ

なぜ発行A5判オフ24頁。200円の無記名小為替＋190円切手にて。

「ゲームの女性キャラはHな格好が多い。そのコスプレを若い女の子がすることに問題は何もないのだろうか」

コスプレをやりたい、という女性と、やっている人に、一読をお薦めする評論本。

（〒227 神奈川県横浜市青葉区桂台1-12-9 秋元美由紀）

ゴルゴダの丘

ふにゃもらぁ&まかろにKING発行B5判コピー40頁表紙特殊紙。350円分の無記名小為替＋190円切手にて。

「キース中心。エミリオ、ソニア、バーンも出てきます」

キースに救われたエミリオが、ノアを出ていかざるを得なくなるまでの小説がメイン。約13頁（50行28文字）。

（〒063 北海道札幌市西区八軒2条西3丁目2-3-203 竹内美香）

Final Fight GUY

趣味なんです発行A5判オフ148頁表紙2色。900円分の無記名小為替にて。

「ガイ主役のスーファミ版ファイナルファイトストーリー」

キャラクターの動かし方に、ややカタいところもあるが、長編をしっかりと書けている。ガイのファンなら買いましょう。約120頁(50行27文字)

（〒192 東京都八王子市元本郷町3-6-19 菊地智子）

魔物の生まれる午前零時



滅火発行B5判オフ76頁表紙カラー。700円の無記名小為替＋240円切手にて。

「京をつなぎとめる為に両家の宿縁に頼った庵の話」

京が待ち合わせにいけなかった理由の描写がやや弱い。あと32頁の『それと引き換えに』は『それに引き換え』じゃない？ というのが気になるくらい、他は描けている。話の読める、庵×京本。18禁。

（〒143 東京都大田区中央6-12-10 和田明子）

G/G 4



天使館発行B5判オフ76頁表紙カラー。1300円分の無記名小為替にて。

「マンガあり、イラストあり、CGあり、そして修正もある(笑)濃い本です。成人向け」

28頁のZEROネタがメイン。メイン以外の作品は、本のテーマと合っていない。が、メイン作品は、ハード好みの人向けに描けている。18禁。

（〒460 愛知県名古屋市中区新栄2-37-22 奥田ビル305 藤田方 天使館）

伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、一か月以上も返事が無い場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。





VGMアレンジ集第3弾!

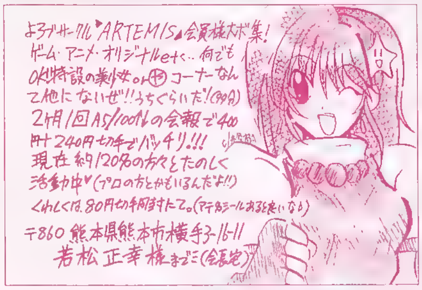
ナウなヤングのハートをがっちりキャッチする(笑)
踊るもよし、じっくり聴くもよしの
TECHNO寄りゲーム音楽集です。
今回も懲りずに変なアレンジ超満載で、VGMファンは必聴(だといいなあ)。

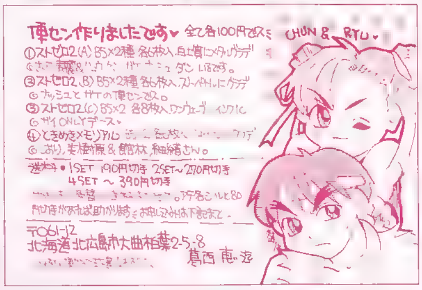
VGM ARRANGE COLLECTION VOL.3

MORE TECH MORE GROOVE

400円為替+270円切手+宛名カードを同封して
〒093 北海道網走市新町3丁目栄徳ハイツ401
松田 晋東 まで
よろしくお願いします。

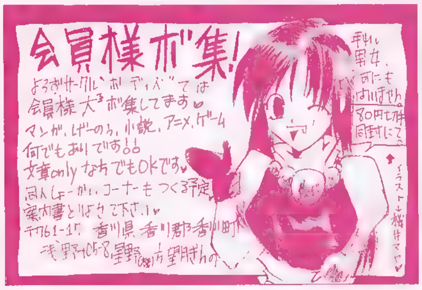














佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第59回

文・四コマ 佐竹雅昭

みんなにも「忘れられない味」というものがあるだろう。それは一流の料理であったり、家庭の味だったりと、人それぞれと思う。我らが王子も「忘れられない味」を体験したらしいが…。



玉子焼

先日、浅草にある大衆食堂「釜ノ屋」(仮名)に行った。私はこの店の常連であるが、一品だけ満足できないものがある。

それは〝玉子焼〟。

玉子焼と言ったら日本人の心が現れると言っても過言ではない。

そんな玉子焼に対して、私は絶大な信頼感を抱いていた。それなのに「釜ノ屋」の玉子焼ときたら、どうだ。

私は許せない！

とにかく、どのような味がしたかをここに記したいと思うので、ぜひ読んでくれ。

私は釜ノ屋のドアを開けた。築80年ぐらいのかなり使い込んだ食堂だ。

歴史はあるのだろう。私はドアを横に開けた。

(開かない？)

表にはノレンが出ているはずだから、営業はしているのに違いない。

「うりゃあぁぁ〜！」

久しぶりの大声を上げて、力一杯ドアを押した。

ギリギリッという音を軋ませながら、ようやく開いた。

「まいどぉ〜」

推定年齢80歳の釜ノ屋2代目梶野木総次郎が、弱々しい声で言った。

「おっ、佐竹さん。今日からうちは新しい玉子焼になったんじゃ。まぁ一度試してみなされ」

総次郎は年がいもなくウインクして、右手の親指を天井に向かって突き上げた。

「おいしそうですね」

目の前に出された玉子焼からは何とも言えない匂いが出ていた。

(あ〜、早く食べてみたい。何て香ばしい匂いなんだ)



(島根県　PM.マジシャンとびかげ)

私は慌てて、割りバシを手に取り、一口入れてみた。

「・・・・」

(ま、まずい…)

この世のものとは思えない味が、私の口の中を駆け巡っていた。

「どうだい、うまいじゃろ。釜ノ屋も昔からの味にこだわっていちゃ駄目じゃ。砂糖を入れたり、塩っていうのもありきたりじゃから、わしは酢を使ってみたのじゃ。がっはっはっは」

再び総次郎はウインクをし、勝ち誇ったように高笑いを上げた。

私はこの玉子焼は二度と口にしたくない。

しかし、総次郎の笑顔を見ていたら、1年に1回ぐらいはいいだろうと思った。

しかし、行く度に総次郎は私にその玉子焼を出してくる。

「あんただけじゃ。わしの味がわかるのは」

読者諸君、酸っぱい玉子焼にはご注意を。

ポエム

「カランカラン」

目の前に
車が走る
アベックで
イチャイチャと
カランカランと
音がする
車の外に
シートベルト

byさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　大阪府出身　A型　空手家　正道会館　師範代　先頃の「甚兵衛Tシャツ」に加え、かねてから国王の念願であった「闘志天翔グッズ」をついに作成!!　期待していてくださいね。

お便り募集中!!　天使万歳では我らが王子を応援する便りを募集。宛先は新声社㊝係。

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

KONAMI 新型筐体 ウインディ29
(筐体12ボタンパネル使用)



通販価格￥232,000(税込)
初回￥21,588　￥20,900×11回
初回￥13,376　￥11,200×23回
初回￥10,464　￥ 8,000×35回

SEGA ブラストシティ
(筐体12ボタンパネル使用)



通販価格￥235,000(税込)
初回￥21,540　￥21,200×11回
初回￥12,280　￥11,400×23回
初回￥10,720　￥ 8,100×35回

SEGA ニューアストロシティ+バーチャファイター2,1 組込
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥280,000(税込)
初回￥26,320　￥25,200×11回
初回￥14,240　￥13,600×23回
初回￥11,060　￥ 9,700×35回

SEGA ブラストシティ SNK キングオブファイター96' 組込



通販価格￥402,000(税込)
初回￥36,468　￥36,300×11回
初回￥21,036　￥19,500×23回
初回￥16,804　￥13,900×35回

SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM CPⅡシステム セット
通販価格￥498,000(税込)



CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 (カート)
シャドーオーバーミスタラ (カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X-MEN (カート)
初回￥45,932　￥44,900×11回
初回￥25,064　￥24,200×23回
初回￥17,996　￥17,300×35回

SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM ストZERO 2アルファーセット
通販価格￥379,000(税込)



CPSⅡマザーボード
ストZERO2アルファ
初回￥34,636　￥34,200×11回
初回￥19,472　￥18,400×23回
初回￥16,008　￥13,100×35回

SEGA ブラストシティ+TAITO F3 セット
(筐体12ボタンパネル仕様)　通販価格￥448,000(税込)

F3マザーボード
ハブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)
初回￥41,232　￥40,400×11回
初回￥21,864　￥21,800×23回
初回￥18,396　￥15,500×35回

SEGA ブラストシティ NAMCO ソウルエッジ NEW Ver セット
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥298,000(税込)
初回￥27,132　￥26,900×11回
初回￥14,564　￥14,500×23回
初回￥12,596　￥10,300×35回

SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) KONAMI GXセット
通販価格￥440,000(税込)



GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)
初回￥40,260　￥39,700×11回
初回￥21,720　￥21,400×23回
初回￥15,380　￥15,300×35回

CAPCOM CPSⅡボードマスターセット
通販価格￥408,000(税込)

ボードマスター
CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 (カート)
シャドーオーバミスタラ(カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
X-MENvsストリートファイター (カート)
X-MEN (カート)
CPSⅡ用ハーネス
初回￥37,472　￥36,800×11回
初回￥21,144　￥19,800×23回
初回￥17,316　￥14,100×35回

SNK キングオブファイター96',ボードマスター セット
通販価格￥218,000(税込)

初回￥20,712　￥19,600×11回
初回￥10,824　￥10,600×23回
初回￥10,436　￥ 7,500×35回

CAPCOM X-MEN VS ストリートファイター ボードマスター セット
通販価格￥215,000(税込)

ボードマスター
X-MEN VS ストリートファイター
CPSⅡマザーボード
CPSⅡ用ハーネス
初回￥19,660　￥19,400×11回
初回￥11,920　￥10,400×23回
初回￥10,180　￥ 7,400×35回

TAITO F3, ボードマスター セット
通販価格￥278,000(税込)

ボードマスター
F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)
ハーネス
初回￥25,252　￥25,100×11回
初回￥14,204　￥13,500×23回
初回￥12,056　￥ 9,600×35回

KONAMI GX.ボードマスター セット
通販価格￥315,000(税込)

ボードマスター
GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ハーネス
初回￥29,060　￥28,400×11回
初回￥16,020　￥15,300×23回
初回￥12,880　￥10,900×35回

SEGA バーチャファイター3
☆ブラスト筐体即納OK!!
基板売りもOK!!

新品基板値引きOK!!
☆予約・値引き額・発売日等はTELにてお問い合わせください。
☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

CAPCOM

X-MENVSストリートファイター(新品・カート)	値引き有り
ウォーザード(新品)	値引き有り
スターグラディエイター(新品)	値引き有り
ロックマン2(新品カート)	値引き有り
ストZERO2(カート)	15,000
ロックマン(新品)	50,000
ストZEROアルファ海外版	50,000
闘神伝2	45,000
D&Dシャドー(カート)	80,000
D&Dカート	45,000
19XX(カート)	35,000
マーヴルスーパーヒーローズ(カート)	35,000
スーパーパズルファイターⅡX(カート)	40,000
ストZERO(カート)	10,000
ヴァンパイアハンター(カート)	15,000
X-MEN(カート)	20,000
パワードギア(カート)	30,000
トップシークレット	42,000
ブラックドラゴン	25,000
1943	12,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
殿様の野望2	10,000
殿様の野望	4,000

KONAMI

ときめきメモリアル対戦ぱずる玉	78,000
沙羅曼蛇2	50,000
スラムダンク2	95,000
スラムダンク	25,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000
グラディウスⅡ	40,000
ゼクセクス	36,000
クライムファイター	15,000
タートルズ スーパー亀忍者	8,000
GXマザーボード	28,000
セクシーパロディウス	50,000
対戦ぱずる玉	30,000
極上パロディウス	30,000
出たな ツインビー	18,000
タイムパイロット84'	20,000
サンダークロス	25,000

プレミアサッカー	12,000
ピットファイター	12,000
ファイナライザー	12,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

ソウルエッジ NEW Ver	75,000
鉄拳2 ver B	95,000
ゼビウス 3D/G	50,000
クラシックコレクション2(新品)	75,000
クラシックコレクション1	25,000
トイポップ	68,000
グロブダー	68,000
ピストル大名の冒険	20,000
ワルキューレの伝説	68,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
アウトフォクシーズ	35,000
バラデューク	38,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
モトス	70,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	60,000
ギャラクシアン	35,000
スーパーワールドスタジアム95'	15,000
スプラッターハウス(ロム)	25,000

TAITO

ファイターズインパクト(新品)	190,000
まじかるでーと(新品)	値引き有り
レイストーム(新品)	190,000
サイキックフォース	120,000
ゲキリンダン(新品・ロム)	10,000
パズルボブル2(ロム)	23,000
ダライアス外伝(ロム)	28,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	30,000
あっかんべえだー(ロム)	15,000
バブルシンフォニー(ロム)	10,000
カイザーナックル(ロム)	3,000

レイフォース	88,000
ルナレスキュー(白黒)	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー(カラー)	50,000
カブキZ	15,000
パズルボブル	15,000
バブルボブル	32,000
ハーレーズコメット	15,000
フロントライン	30,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000

SEGA

蒼穹紅蓮隊(新品)	値引き有り
バーチャファイター3(基板、新品)	670,000
ソニック・ザ・ファイターズ	150,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ(音声アンプ付、配線済)	150,000
バーチャーファイター2(音声アンプ付、配線済)	100,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
ばくばくアニマル	55,000
上海 万里の長城	75,000
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
ピットフォール2	45,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
DDクルー	8,000
ぷよぷよ	12,000
ぷよぷよ通	15,000

DECO

ダンクドリーム95(新品)	40,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
デスブレイド	10,000
バックファイヤー	45,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
フック	25,000
四川省2	10,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	10,000
迷宮島	10,000
サンダーブラスター	12,000
大工の源さん	6,000

BANPRESTO

セーラームーン	50,000
スーパースラムズ	42,000
ウルトラ警備隊	25,000
アルチメイトテニス	12,000
SDガンダム サイコサラマンダー	4,000
マクロス	15,000

SNK

ステークスウィナー2(新品)	値引き有り
サムスピ天草降臨	値引き有り
キングオブファイター96'(新品)	値引き有り

MV-1A(新品)	48,000
MV-1F	20,000
怒Ⅲ(純正・新品ループレバー付)	70,000
キングオブファイター95'	15,000
ソニックウイングス3	10,000

ATLUS

ブレイゾン	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	35,000
豪血寺一族	10,000

その他

デッド・オア・ライブ(新品)	予約受付中
戦国ブレード	80,000
ストライカーズ1945	75,000
ジャッキーチェン	45,000
バイパーフェイズワンNEW,ver.	45,000
バング3	25,000
ライデン	20,000
上海Ⅲ	35,000
ワールドラリー	28,000
レモンエンジェル	20,000



TSC

有限会社 哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919　営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●
●銀行振込 ……入金確認即商品発送
●コレクトサービス ……商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店(当)0464186
　　　　相互信用金庫本店(普)0030322

「弩級」ってなんだ？

SIDE BY SIDE サイドバイサイド

な〜んとこのゲームに隠しステージが存在した！
ちょっと情報としては遅くなったが、そのコースがどんなものなのかを今回チェック！

担当　ずるずる

これぞ究極のコース！その名も…弩級コース

このゲームをよーく観察している人ならこの「弩級」のモード、見たことがあるのではないだろうか。
　コースセレクト画面上には存在しないコースがなんとランキング表示にあるではないかーお気付きでしたかー実はこのモード、走れるのだ。

なんだこれは！



　隠しコースといえる、この「弩級」コース。まずはその出し方からお教えしよう。
　まず、コインを投入する際、ビューチェンジボタンを押しっぱなしにする。そのまま押し続け、コースセレクト画面を待つ。すると…いつもなら4つしかないはずのコースがなんと5つに増えているではあ〜りませんかーこれで「弩級」を選べばいいのだ！
　あとはいつも通りにプレイをすればOKー
　さて、その「弩級」コースだが、まずはコースレイアウトを確認してほしい。どうだろうか。形を見るだけで嫌になりそうなレイアウトでしょーさすがは「弩級」といったところー
　これだけカーブが多いと走り慣れるまでかなり時間がかかりそうだ。
　なおこのコース、今までのような四季別にはなってなく、すべての季節を味わって走れるのだーそう、雪道ありー



ー隠しコース「弩級」の出し方ー

コインを入れる前に、
VIEWチェンジボタンを押し続ける。
これは車種選択画面が出るまで押し続ける。
これでゲームをスタートさせると、コース選択画面で選べるコースが5つに増えている！
この中から「弩級」を選べばOK！
軽量マシンでハイパワーを追いかけるのが、
このコースの面白さだね！
かかってきなさいっ（爆）。

カーブ、多すぎ!!

多数を走る！カカーブ木！

それではコースに出るとしよう。

コースマップを見てもらうと、進み方は左回りとなる。

右上にあるポイントからスタートし、左下にあるポイントを通過し、再び戻る。これを3ラップすればいい。

スタートするとすぐ左カーブ。少し大きめ。軽く右へ曲がったあと、急カーブの看板を右に見つつ、きつい右カーブへ。

しっかりドリフトして、抜けたらすぐ左へ。ここもドリフトして抜けていく。

軽く右、左と曲がる。全開で走り抜けていくぞ！

長い左カーブのインを突きつつ走ったら、きつい左へ。その次の右、左ときついのが続く。減速してインをキープしていく。

長い右カーブは途中で少しきつくなる。それに合わせてインへ切り込み、左へ曲がった先でドリフトさせつつチェックポイントを抜けていく。

左カーブを抜けるとトンネルへ。そこから出ると…なんと雪国へ！

コース幅を有効に使って走



レッドゾーン少し手前で待ち、シグナルグリーンで踏み込むぞ！



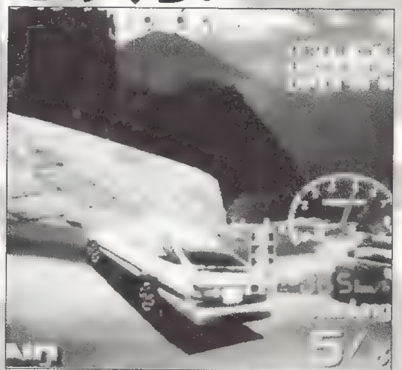
高いスピードで進入。かなり早めに！

カーブ、きつすぎ!

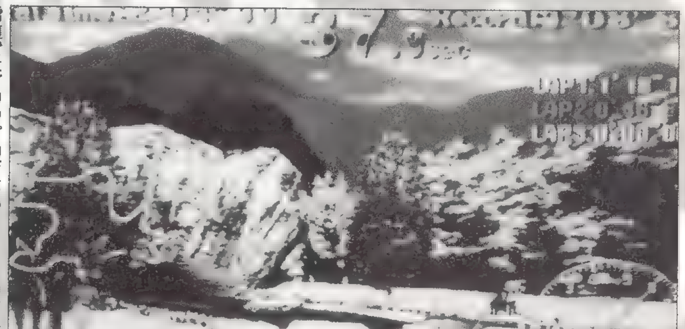


しばらく走るときつくなる。木で見えない！

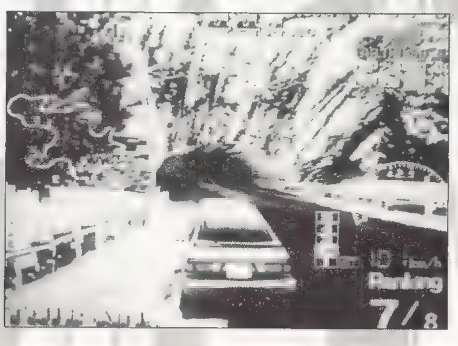
このぐらい



横にする！

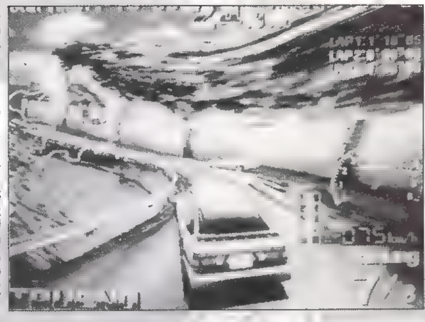


雪道ではグリップ力がない！コース幅を上手に使って走るべし！



さあ最後コース群へ！トンネル出た直後の右は全開で！

努力あるのみ!!



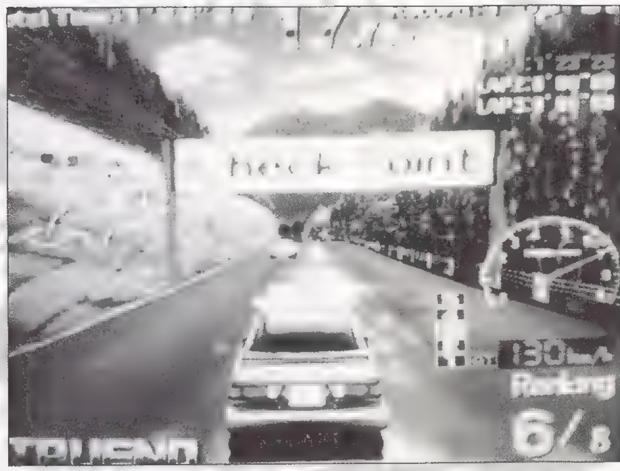
しっかりドリフトさせれば怖いものはないはず…でもやっぱ難しい。

り抜け、トンネルへ。抜けると春（初級?）の道へ。
ここからはきついカーブの連続となる。しっかりドリフトさせてマシンを横にして抜ける。暗記が重要なところ。
変化が多いので覚えるのがつらい。まずは完走を狙いたいが…これがまた難しい！



急ブレーキするライバルに注意！後ろにいないこと！

軽くアクセルを離し、そしてゴールへ…。





あともう少し！根性でインをキープしてインを抑えよう！

PUZZLE BOBBLE 3™

©TAITO CORP. 1996

お子様から大人まで超人気のパズルボブル3をみんなでやろう!!

担当：フニャ夫

前々回、前回とパズボブ3について紹介してきたわけだが、あまりにも基本的なことには触れなかった。しかし、3からパズボブを始める人のことや復習の意味も込めて少しまとめておこう。

パズボブ3の常識

●同じ色の玉3つで消える
発射した玉がフィールド上の玉にくっついて同色の玉の3つ以上の固まりを形成すれば消える。

●画面内の玉をすべて消す
おじゃまブロック（茶色いヤツ）以外を全て消せばラウンドクリア。支点は丸裸にしてやれば消える。

●ネクスト玉は表面から
発射台に出現する玉は画面内を図1のように検索した中からランダムに決定される。ただし、表面に特殊な玉しか存在しない場合は青玉が出現する。

また、対戦モードでは画面内に存在する全ての玉の中からランダムに決定される。

●玉は時間で落ちてこない
いまだにカン違いしている人をたまに見かけるが、パズボブシリーズではフィールドが一段落ちてくるタイミングは時間で決められているのではなく、画面内に存在する色数＋3個の玉を発射した時点とされている。腰をすえてじっくり考えられる大人のゲームなのだ。

●レバー上で真上発射
レバーを上に入れておくと発射方向を真上にすることができる。図2のような局面では非常に重宝する。

●狙え1048万
得点システムは2から変更は無い。玉を消すきっかけとなった玉が4つ以上の場合は最大1億1万7720点（根元以外に17個タメ）、3つなら最大で1048万5760点（同20個タメ）となっている。

ほかに、タイムボーナスがあって各面最大50万点入る。

画面がスクロールしてくる面で全消しすると10万点。

このほかにもレインボーバブルを用いた連鎖による特殊な得点システムもあるが、20個タメの1048万の前ではかすんで見える。稼ぐのだったら今回も20個タメでいこう。

●裏面もあるぞ
これまた2と同じ。タイトル画面で（A・左・右・A）とコマンドを入力して画面の右下にドランクが表示されれば成功。玉の配置が微妙に異った裏面で遊べる。基本的に通常よりも難しくなってはいるようだが、大差はないので気楽に遊んでみよう。

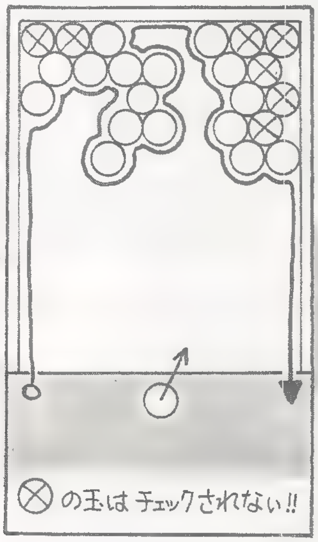


図1。矢印のように表面の玉の色がチェックされる。

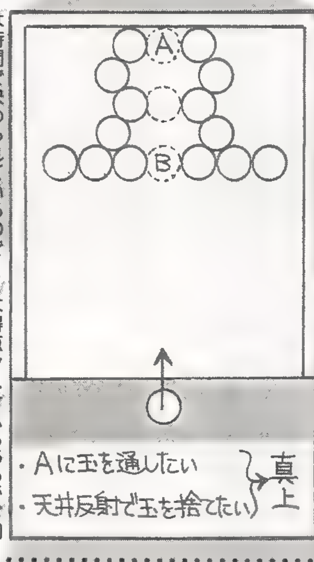


図2。Bに玉を止めたければ、真上からレバーを少しだけずらす。

新テクニック補足

前回は主に天井反射について解説したので今回は虹を使ったテクニックとスクロールモードについて解説しよう。

●レインボーバブル対処法
バブルボブルシリーズでは攻撃に、まとめ殺しに、とお役立ちアイテムだった虹も、パズボブでは結構ジャマな存在だ。よって、テクニックというよりいかに虹を処理するか、ということに重点を置いて考えよう。

数多くの虹が固まって配置されている場合は、できるだけ多くの虹に同色の玉が接するようにしたほうがよい。違う色を次々に消してしまうと虹がバラバラな色に化けてしまって対処に苦しむぞ。かなり極端な例だが、図3のような場面では、なるべく赤を待ってほかの色を消すのは我慢してみよう。

一方、虹が画面中に少しずつ散らばっている場合は、なるべく虹の奥にある色を狙って同じ色を虹に隣接させて消してやろう。うまくいけば奥にある玉が早めに消せる。とは言え、その場その場で消せる玉を素直に消したほうがいい結果を生むことも多々ある。これについては、ツモの運に左右されるし、とりあえずパズボブをやりこんで、自分の直感を試してほしい（かなり無責任だな）。

ここで、押さえておくべき大きなポイントがある。

虹に限ったことではないが、パズボブの各面には「これが

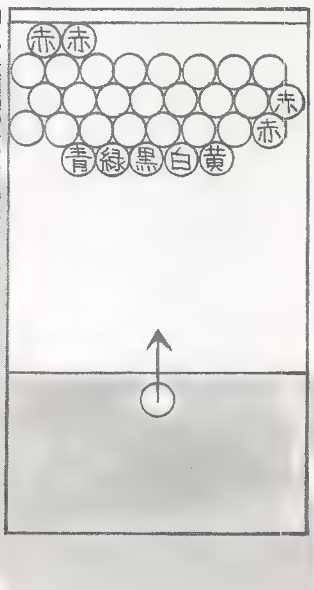


図3。大連鎖のチャンスだけど…。

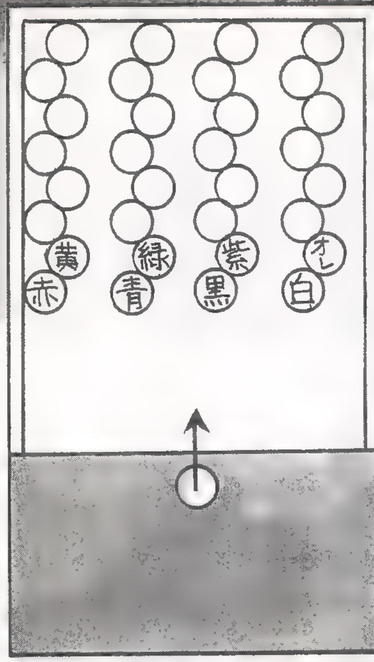


図4。結構厳しい。しかし、もっとつらい面もある。

解き筋」という正解が暗に示されている(ような気がする)。

幸い、パズボブはじっくりと考える時間が与えられているゲームなので、面がスタートしたらまずは画面全体をじっくりと観察しよう。

一見して「ここを軸にして消せばゴッソリ点が入って楽勝」とか「ドット絵で何か描いてあるけどパズルとしては簡単」という面は問題はない(1つの面で2回以上20個タメを作りたいスコアラーは苦労するかもしれないが…)。

問題は、「手前まで玉で埋めてプレッシャーをかけてみました」、「ランダムっぽい玉で埋まってます」という感じの面。こんな場合も何かしら打開策はあるはず。出現するネクスト玉の種類が絞られている、とか、ここにつなげれば一挙に多くの玉が消せる、というポイントを発見できるはずだ。

しかし、ごくたまに、「プレッシャーが超キツいのに、出現する玉が絞りきれない」という最悪の面もある(図4参照)。こんな場合も、とにかく不要な玉の捨て場所を確保する、出現する玉の種類を絞る、などの最善を尽くそう。きっと報われるはずだ。それでも報われなかった場合は…次からはそのコースに来ないようにしよう(弱気)。

多少脱線したが、虹関係を含む作為的な面は作者の意図を読みとれば自ずから道が開ける、ということだ。

●スクロールモードとは

ノーマルモードを選ぶと、5ラウンドごとに分岐する時に、ぜんちゃんやばねぼう等、バブルボブルの敵キャラが回っているステージを発見できる。ここがスクロールモードのステージだ。

スーファミのパズボブにもあったこのモードだが、内容は割と簡単。通常の5ラウンドを1つにまとめた感じで、一定数の射ち出しによって、画面上から玉が補給される。画面左のゲージが満タンになるまで耐えて支点を消せば、一気にステージクリアだ。

このモードは大して点数は伸びない(1048万点を10回くらい取れれば別だが)。しかし、簡単ではあるので、とりあえず先に進みたい人にはお勧めだ。普段とは趣きの違う、妙にツヤのある玉でプレイするのも新鮮だ。

ただし、一つだけ注意点がある。このモードで全消しをすると(このチャンスは多々ある)10万点のボーナスが入るのだが、その直後、玉が一気に6段分も補給されてしまうのだ。この突然のプレッシャーを嫌うのであれば、なるべく全消しは止めておこう。10万点は安いしね。

対戦テクニック補足

●対戦の基本方針はコレ

対戦が1人プレイ時と大きく異なるのは、時間との勝負になるということである。

対CPU、対人に関らず、相手よりも素早く、かつ正確なプレイが要求される。

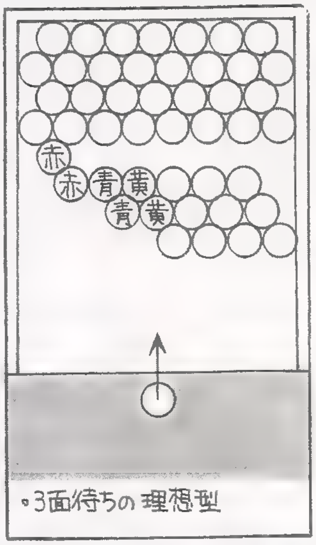
ここでは対戦時のお手軽な戦法を解説しよう。

まず画面内にスターバブルが見えたなら、ためらわずにすぐに消しておこう。大概、相手も送り返してくるだろう。この時点では五分五分だ。

ここからが重要。図5のように玉をタメこもう。このとき、根元近くの玉は2個ずつまとめておくことが望ましい。いざというとき、どこからでもまとめ消しできるようにするためだ。

この形の利点は、レバーの操作やミスを少なくして、素早く玉をタメられることと、相手がチマチマと送り込んだおじゃま玉をも、自分のまとめ消しに組み込めることにある。

対戦で勝てない、と悩んでいる人は是非試してほしい。



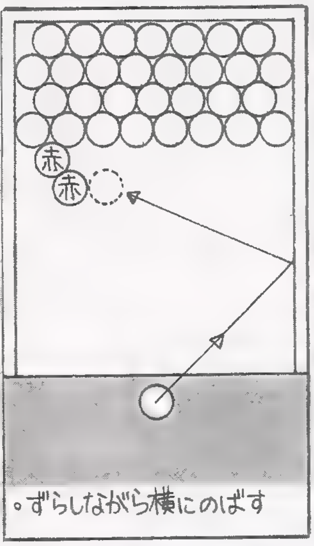


図5。いつでもこんなにうまくいくとは限らないが…。

インフォメーションページを担当してからはや半年。以前と比べて、レイアウトの一新、プレゼントものの充実など、大幅なリニューアル化を図ってきたわけですが、いかがでしたでしょうか? 97年もどうぞよろしくお願いします。

OPEN

ヒューマンの室内型アトラクションを体験してきたぞ!

ヒューマンといえば、バーチャル恐怖体験マシン「マッドタクシー」やリアルロボット採用の占いマシン「クリスタルフォーチューン」など、そのオリジナリティあふれるアミューズメントマシンに関しては定評がある。プレイ後に診断書がついてくるというのも嬉しかったりするのだ。

そんなヒューマンが、今度は遊園地の施設なみの室内型アトラクションを開発。筆者もさっそく体験してみることにした。

ひとつめは「ナースの秘密」。1人のナースと共に、取り壊しが予定されている看護婦寮の秘密を調査しにいくのが目的で、プレイヤーはワイヤレスヘッドホンを装着しながら、廃虚となった病院の中を探検するのだ。各部屋のディテールの細かさもさることながら、ヘッドホンから聴こえてくる3D音響が怖いのなんのって…。視覚と聴覚に同時に訴える、まさに新時代のおばけ屋敷といった感じだ。

もうひとつは、バーチャル3Dホラーシアター「ジョーカーズ ギルド」。3D映像、3D音響を駆使したシアター形式のアトラクションで、視覚、聴覚、触覚を一度に刺激する恐怖体験マシンなのだ。



素敵なお姉さんがお待ちしています。



うっ、これから何が起こるのか?

特にびっくりしたのが、たくさんのギミックによる仕掛け。ただでさえ見たり聞こえたりしてるだけで怖いというのに、そのうえ体感でくるとは…。これはマジで怖かったぞ。

以上の2つのアトラクションは、千葉県はJR海浜幕張駅南口にあるプレナ幕張ビル5・6F「デジャ・ヴー 幕張店」。大型のゲームセンターも併設しているので、1日中楽しめること間違いなし! さっそく行ってみよう。

なお、関西地区では、神戸ハーバーランドの神戸情報文化ビルB1F「サクセスロード」でも絶賛稼働中だ。キミの度胸を一度試してみるのはどう?



大きいゲームセンターもあるぞ!

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CH

G-KIT

「バーチャロン」ファンは見逃せない! 渋谷にて"ガレキ"イベント開催

暮れに迫ったゲーメスト大賞において、大賞作品の候補として呼び声の高いセガの「電脳戦機バーチャロン」。ゲームの人気ぶりはいまだとどまるところを知らないといった感じだが、その一方で、このバーチャロンの世界観を具現化すべく、今年は数多くのメーカーから、バーチャロイドのガレージキットがいくつか発売された。

独特のゲーム性もさることながら、なんといっても「バーチャロン」の魅力は、各々が操作できるバーチャロイドのかっこよさにほかならない。カトキハジメ氏によるメカニックなデザインが、ガンダム世代のモデラーの心を揺さぶったのは想像に難くない(かくいう筆者も同様…)。当然、ガレージキットの世界でも、「バーチャロン」は一大ブームを巻き起こしつつあります。

そんななか、このゲームの世界を、模型を中心にCG・ビデオ等を駆使して見せていくイベントが只今開催中だ。

題して「物質世界の仮想戦士・CYBER TROOPES ON MATERIAL WORLD」展。場所は渋谷で最も有名な模型屋「HOBBY LOBBY」。WAVE、コトブキヤなど、各ガレージキットメーカーから発売されているバーチャロン関連製品が一堂に展示されている。バーチャロンファンの人は、なにがなんでも一度足を運んでいくことをオススメするぞ!



●期間は来年の1月12日(日)まで。期間中の営業日(木、金、土、日)に開催。なお、冬休み期間の営業時間は、12:00〜19:00まで。詳しいお問い合わせについては、
「G. K MUSEUM HOBBY LOBBY」
TEL 03(3770)6410まで

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CH

BOOK

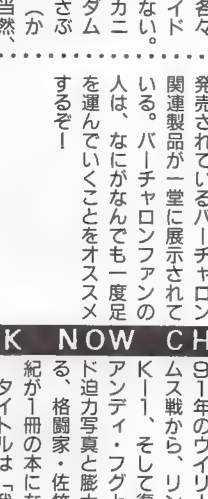
プロ格闘家・佐竹雅昭の格闘人生がこの1冊に…「我が思い天空を駆ける」

先日横浜アリーナにて開催された「K-1 STAR WARS'96」において、実に533日ぶりにK-1のリングにカムバックを果たした格闘家・佐竹雅昭。晴れの舞台での復帰戦となったが、結果は惜しくも判定負けに終わった。だが同時にその試合は、彼にとっての新たな格闘人生の始まりでもあった…。

本格的なプロ格闘家として歩み始めることとなった1991年のウイリー・ウイリアムス戦から、リングス参戦、K-1、そして復帰戦となるアンディ・フグとの激戦まで、ド迫力写真と膨大な資料で綴る、格闘家・佐竹雅昭の半世紀が1冊の本になった。

タイトルは「我が思い天空を駆ける」(白夜書房刊 定価1200円)。いまや国民的ブームになりつつあるK-1のパイオニア的存在として、数々の強豪たちと闘ってきた佐竹。その闘いの歩みがこの1冊ですべてわかるといっても過言ではない。

もちろんこのほかにも、少年時代の秘蔵写真や過去のテレビ番組での出演記録、撮り下ろしショットなど盛りだくさんの内容になっている。ぜひご一読を。



CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW

EVENT

「ドラゴンボールGT」クリリン役でおなじみの田中真弓さんがやってきた!

東京は恵比寿にある、ゲームスクールとして名高いアミューズメントメディア総合学院。ゲームクリエイターを目指す者なら誰もが一度は耳にしているかと思うが、さる11月1日(金)、同校の文化祭において「ドラゴンボールGT」クリリン役や「幽☆遊☆白書」コエンマ役でおなじみの声優、田中真弓さんが講演会を行った。

同校の「声優タレント科」のゲストとして招かれた田中さんは、実に真摯に、かつ楽しく自らの半生を振り返り、これから声優を目指す学生たちに多大な影響を与えていた。田中さんほどの大物に会えるなんて…筆者も感激!



ダッシュ勝平も田中さんなのだ(古い)。

●アミューズメントメディア総合学院 03(3406)5050

一押し PUSH

あのSNKからもシール製造器が登場！『NEO プリント』

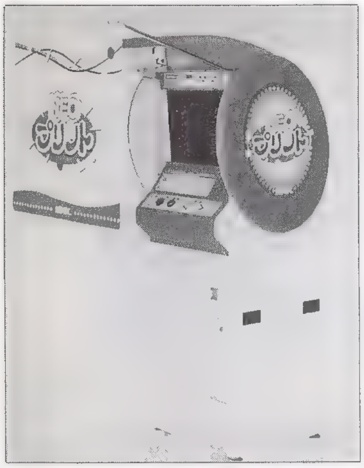
最近、女子高生を中心に大変なブームを巻き起こしているシール製造器。そしていよいよ、あのSNKからもシール製造器が登場した。

その名も『NEO プリント』。特徴としては、12種類の基本フレームの中から1つを選んで撮影すると、1枚の用紙に4種類のアレンジフレームが同時にプリントされてくる「マルチフレーム機能」を搭載。1枚のプリントで4パターンの楽しみ方ができるのはなかなかお得だよね（もちろん気に入ったフレームを1つだけ選んでプリントすることも可能）。

さらに、カラー、モノクロ、セピアの3色から選べる「カラーセレクト機能」。タイミングを図らずに、自然なポーズで撮影可能な「自動撮影機能」。たったの30秒ほどでプリント可能な「高速プリント機能」など、他のシール製造器にはない機能を数多く備えているのだ。

プレイ料金はたったの300円（基本料金）。根っからのシール好きの人も、これからシールを集めたいという人もぜひ「NEO プリント」をオススメするぞー！

なお、このゲーメストが出る頃には、新バージョンも出荷されているので、こちらも要チェックだ！



ピンク色の筐体が目印。キミは何種類のシールを集めることができるかな？



「アルバム」フレームは人気が高い。



「どうぶつ」フレームはカワイさがウリ。

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CH

VOICE

フェイイェン華麗に変身!?

バーチャロンが東芝EMI発売のドラマCDになったぞ。

タイトルは『電脳戦機バーチャロン』サイドストーリーEpisode#14 CYBER NET RHAPSODY』。物語は新バージョンをプレイ中、異世界へ入ってしまったタクとノブが、なぜか人間に変身しているフェイ・イェンと共に繰り広げる、割とギャグ満載のストーリー。

そんなのバーチャロンじゃない、という人も大丈夫。開発者自ら「いろんなことができるような土台は僕らが作らなきゃと思って作りました。ストライクゾーンを広げるという感覚で聴いてください」と、つまり正史を補完するものらしいので安心だ。しかも天野正道のシンフォニックアレンジあり、メカデザはカトキハジメ、ジャケットは有井伸孝とパッケージも秀逸。キャストはフェイ・イェンに樋口「ゲームは押すトコがいっぱいあって難しかったです」智恵子、アファームドを駆るタクは岩田光央、同じくドルカスに乗るノブは上田祐司、敵役として三木眞一郎、有馬克明が出番っている。

価格は3000円。12月21日にはダッシュでGOだ。



開発チームと役者の珍しいショット。

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW

OTHERS

バーチャファイター3が1プレイ10円って本当？

大阪・日本橋、でんでんタウンにある老舗基板屋、ソフトランド秀和。実はゲームセンターも経営しているって知ってたかな？

ソフトランド秀和直営のゲームセンターがでんでんタウンの中に2つある。なんとその1軒が、驚くことなかれ、1PLAY10円で遊べるのだ。

100台のアストロ筐体すべて10円、バーチャファイター3ももちろん1PLAY10円で、なんと10台もあるのだ。

店内にはコスプレ店員がおり、現在はエヴァンゲリオンの「綾波レイ」とKOFシリーズの「京」の2人がいます。もうこれは行くしかないね！



CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CH

EVENT イベント

祝！トライアミューズメントタワー1周年記念 ゲーメスト推薦台をプレイせよ！

今年のGAMEST EXPOをはじめとして、いつも大変お世話になっている、秋葉原駅北口の巨大ゲームセンター、トライアミューズメントタワー（通称トラタワ）が、この12月にめでたく開店1周年記念をむかえた。

トラタワといえばやはり有名なのが、5F～7Fのレトロゲームコーナー。母体が基板屋という利を生かし、実に合計60台近くのレゲーがプレイできるのだ。往年の名作から、いまじゃ滅多にプレイできないものまで幅広く対応しており、オールドゲーマーから絶大な支持を得ているのだ。

そんなトラタワが1周年記念をむかえるにあたり、7Fフロアに特別企画として「メディア推薦台コーナー」を設置。ゲーメストをはじめとして、各ゲーム関連雑誌社オススメのレゲーを置くという趣旨の企画なのだ。

そこで、我がゲーメストからは、厳正なる審議の結果、以下の2作品を「ゲーメスト推薦台」として置いてもらうことにした。

●パックランド

（ナムコ '84年）

いわずと知れたナムコの名作。操作性、アクション性、ゲーム性、どれをとっても文句なしのゲームだ。

●インディジョーンズ

（アタリ '85年）

店長の三国さんがひそかに入手していたアタリの幻の名作。いまこのゲームをプレイできるのは本当に貴重だと思うぞ。

只今両方とも絶賛稼働中（多分）なので、オールドゲーマーの方はもちろん、最近のプレイヤーの方にもぜひともプレイしてもらいたい！

ゲーメスト オススメ台

●パックランド
●インディジョーンズ

その他

- 超絶倫人ベラボーマン
- 坊主めぐり
- ワンダーボーイモンスターランド
- ファイナライザー
- エドワードランディ
- バルガス
- ワールドカップ
- 少林寺への道
- テディボーイブルース
- ダライアスⅡ
- バラデューク
- ファンタジー
- スペランカー
- ゲイングランド
- イシターの復活
- サンダークロス2
- ベンゴ
- ボンジャック
- ジャンブバグ
- ナイトストライカー
- 魔界村
- ピットフォールⅡ

など、このほかにも多数取り揃えております

1月15日号プレゼントコーナー

締め切り　1月15日
発表　　3月15日売
今号のとじ込み葉書でご応募下さい。

ヒューマン提供
④クロックタワー2体験版



3名様

スーパーファミコンで高い完成度を誇った知る人ぞ知る名作ホラー、クロックタワーの続編がプレイステーションで登場だ。そこでみんなには一足先に体験版をプレゼントするぞ。

©HUMAN 1996

③スーパーリアル麻雀PⅥ1997卓上カレンダー



セタ提供

3名様

年末も近付いている今日このごろ。みんなはもう来年のカレンダーの準備はできているかい？まだできてないというキミ、今すぐこいつをゲットだ!! PⅥの4人娘が机の上で微笑みかける、1997年卓上カレンダーこれでキマリだね！

©1996 SETA CORPORATION

ゲーメスト提供
①レイストーム基板



1名様

全国の熱きシューターたちを熱狂させたシューティングゲーム「レイストーム」。あの興奮を思う存分堪能できちゃうこの基板を1名様にプレゼント。本物の迫力は、やっぱり基板だけの特権だよね！

©TAITO CORP. 1996

10月15日号プレゼント当選者発表

ときめき販促用テレカ

同級生、同級生2ラバーキーホルダー

中野秀人	君	東京都
三輪智彦	君	奈良県
田中剛	君	長野県
立川薫	さん	東京都
石川たくみ	君	京都府
藤田誠	君	高知県
渡辺裕史	君	茨城県
藤原和人	君	京都府
池原弘樹	君	岡山県
石井博	君	東京都
池田孝史	君	青森県

同級生、同級生2キーホルダー

高橋たかのぶ	君	静岡県
大久保俊彦	君	和歌山県
岡野秀樹	君	長野県
田原俊宏	君	群馬県
大和田孝弘	君	東京都
藤島圭一	君	大阪府
北野浩志	君	福岡県
飯田尚子	さん	広島県
武田慎吾	君	愛媛県
長谷川洋子	さん	東京都

同級生2グリーティングカード

上杉啓二	君	島根県
橋一彦	君	新潟県
佐久間詩織	さん	東京都

セーラームーンポスター

松浦拓也	君	福井県
杉本哲夫	君	埼玉県
石田五郎	君	秋田県
桜井達彦	君	栃木県
森田好雄	君	東京都
今川尚人	君	東京都
池田慎治	君	大阪府
木村亮	君	茨城県
和田弘志	君	鹿児島県

ソウルエッジキーホルダー

泰 克明	君	石川県
金澤 功	君	大阪府
増田秋奨	さん	長野県
近江真典	君	神奈川県
及川貴伸	君	宮城県
滝沢博和	君	宮城県
田中秀明	君	兵庫県
山口昭一	君	長崎県
小玉貴宏	君	北海道
三浦邦彦	君	静岡県
木村雄考	君	北海道
安本英樹	君	北海道
竹本 浩	君	愛知県

鉄拳2フィギュア

竹平暁生	君	兵庫県
池田伸行	君	愛知県
林 慎吾	君	埼玉県
中澤和男	君	東京都
菊池正人	君	埼玉県
平良拓也	君	沖縄県
桧山貴明	君	栃木県
福島 傑	君	兵庫県
龍崎善行	君	東京都
曽澤 学	君	栃木県
原田陽介	君	香川県
川越孝徳	君	長野県
大木宋伸	君	東京都
入江 学	君	神奈川県
中川 愛	さん	大阪府
宮下優一	君	埼玉県
筒井和俊	君	愛知県
田中善憲	君	福岡県

鉄拳2Tシャツ

西川洋平	君	大阪府
清水由司	さん	福岡県
中橋香織	さん	石川県
鈴木和弘	君	愛知県
柏木みちる	さん	愛知県
日渡新吾	君	鹿児島県
柿沼洋記	君	東京都
森田 誠	君	千葉県
芹沢理恵子	さん	静岡県
山口備人	君	東京都
青木達雄	君	東京都
吉岡健一	君	徳島県
豊田 圭	君	大阪府
若林春幸	君	東京都
中川博文	君	山口県

ヴァンパイアハンターキーホルダー

金田倉人	君	兵庫県
藤本信太郎	君	福岡県
山口尚裕	君	岐阜県
小林沙織	さん	群馬県
矢島昌則	君	愛知県
羽島俊樹	君	東京都
佐藤健太	君	愛知県
山内健一	君	宮崎県
姫野めぐみ	さん	神奈川県
宮本鉦二	君	鳥取県
有村悠樹	君	大阪府
馬場尚仁	君	福岡県

NECアベニュー提供
②鉄拳2

- STRIKE FIGHTING VOL.1
- STRIKE FIGHTING VOL.2
- STRIKE ARRANGES

ポスター3枚セット



5名様

第3弾の開発も進んでいる鉄拳シリーズ。だけど「鉄拳2」の人気もいまだ衰えを見せていない。今年になって発売されたサントラCDの販促ポスターを3枚セットでプレゼントだ。お店じゃ買えない貴重品だぞ！

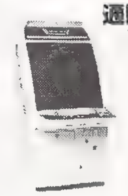
©1994 1995 1996 NAMCO LIMITED

ゲームセンターを超えた！家庭内ゲーム（自家ゲー）
プロ仕様高画質モニターを揃えました。

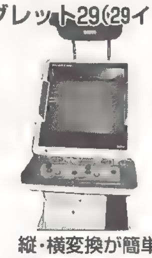
新製品
ウインディ筐体（29インチ）
2L12Bパネル付、31.5khzにも対応
￥194,000



セガニューアストロシティ
29インチ筐体（2L12Bパネル付）
￥250,000
通販特価
￥230,000（税込）

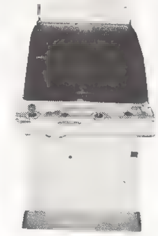


タイトー
イーグレット29（29インチ中古）
￥128,000

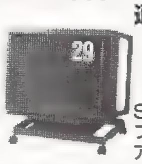


縦・横変換が簡単に出来ます

ドーミー筐体超お買得
ローリング機能付
￥28,000



民生品高画質モニター
ソニープロフィールプロ
KX-29HV3　￥285,000（税別）
通販特価￥235,000（送料・税込）

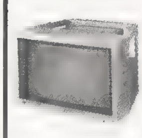


RGB入力付！

SF、ネオジオ、サターン、プレイステーション、アーケードゲームのRGB出力に対応します。

分割￥22,100×12回
〃　￥12,000×24回
〃　￥ 8,500×36回

ソニー新プロフィールプロ
KX-32HV50　￥395,000（税別）
通販特価￥325,000（送料・税込）

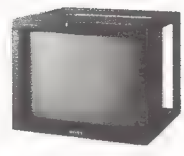


RGB入力付！

SF、ネオジオ、サターン、プレイステーション、アーケードゲームのRGB出力に対応します。

分割￥30,600×12回
〃　￥16,700×24回
〃　￥11,800×36回

高画質モニター
ソニーKX-21HV1S
￥174,000（税別）
通販特価　￥158,000（送料・税込）



RGB21P付

景品売ります！
ときめきフラットキーホルダー
ときめきキーホルダーSD冬眠
ときめきマウスパッド

いずれも２月発売予定
各Aセット Bセット

同級生シリーズ等
バンプレストの景品も入手可能です

バーチャファイター3（ブラスト）
￥998,000



分割払い
￥36,500×36回
￥25,800×60回

PCB
￥750,000

※他に送料・消費税がかかります。

デッドオアアライブ（マザー中古）＋ニューアストロ（中古）
￥510,000
分割￥18,600×36回



PCB
￥480,000
ロム
￥220,000

※他に送料・消費税がかかります。

日立マルチメディアテレビ
C29-HMV1　￥290,000
＋XRGB-1　￥26,800
合計￥316,000
通販特価（送料・税込）
￥263,000



分割￥24,800×11回
〃　￥13,500×23回
〃　￥ 9,600×35回

水平・垂直・サイズ調整付パソコンモニターとして使えます。
地上波､BS付

東芝マルチメディアテレビ
21MM3S　￥150,000
＋XRGB-1　￥26,800
合計￥176,000
通販特価（送料・税込）
￥148,000



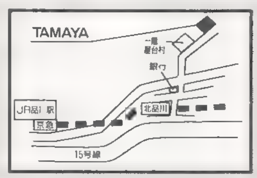
分割￥13,900×12回
〃　￥ 7,600×24回
〃　￥ 5,400×36回

地上TV、BSチューナー付パソコン用モニターとして使えます。

今回のお買得基板	
X-MEN vsストリートファイター	108,000
マーブルスーパーヒーローズ（ロム）	26,000
セクシーパロディウス	32,000
ストゼロ2（ロム）	15,000
鉄拳Ⅱ（Ver.B）ハーネス付	88,000
戦国ブレード	45,000
カプコン	
19XX（ロム）	38,000
マーブルスーパーヒーローズ（ロム）	25,000
パズルファイターズ（ロム）	28,000
ストゼロ（ロム）	5,000
スーパーストⅡX（ロム）	5,000
スターグラディエイター	38,000
ソンソン	12,000
トップシークレット	15,000
闘神伝2	25,000
ヴァンパイア（ロム）	5,000
ブロックブロック	8,000
ナムコ	
アサルト	45,000
グレートスラッガーズ'94	1,000
コズモギャングザパズル	3,000
スーパーワールドコート	5,000
スーパーワースタ'93（ロム）	1,000
スーパーワースタ'95	5,000
スプラッターハウス（ロム）	18,000
ゼビウス3D／G	35,000
ディグダグ	15,000
ドラゴンバスター	25,000
ニューマンアスレチック	8,000
バーニングフォース（ロム）	18,000
パックマニア	25,000
ファイナルラップⅡ（ロム）	1,000
未来忍者（ロム）	18,000
リッジレーサー（ロム）	1,000
ワールドコート（ロム）	2,000
コナミ	
クイズ学問のススメ	1,000
クォース	3,000
極上パロディウス（ロム）	1,000
沙羅曼蛇2（ロム）	5,000
進め対戦ぱずるだま	38,000
スラムダンクⅡ	88,000
対戦ぱずるだま（ロム）	1,000
ダブルドリブル	5,000
ハードパンチャー（ロム）	1,000
ハイパーオリンピック	5,000
マーシャルチャンピオン	12,000
リングの王者	3,000
タイトー	
アルカノイド（センサー付）	12,000
あっかんべーだー（ロム）	5,000
キック&ラン	1,000
究極タイガーⅡ（ロム）	8,000
逆鱗弾（ロム）	5,000
サイキックフォース	68,000
サイキックフォースⅡ	88,000
シーファイターポセイドン	12,000
ジャングルキング	18,000
女子バレー	1,000
スーパーマン	8,000
ダライアス外伝（ロム）	12,000
パズルボブル2（ロム）	12,000
パニックロード	8,000
パラメデス	3,000
ファイナルブロー	5,000
フェニックス	12,000
リングファイター	3,000
データイースト	
ウルフファング	35,000
コブラコマンド	5,000
スタジアムヒーロー	3,000
ダンクドリーム'95	28,000
デスブレイド	25,000
まうすけのオジャマざわーるど（ロム）	28,000
アイレム	
ぐっすんおよよ	8,000
四川省Ⅱ	3,000
大工の源さん	3,000
10ヤードファイト	5,000
ボンバーマン	5,000
メジャータイトル	3,000
メジャータイトル2	5,000
妖獣伝	3,000
セガ	
ウォーリーを探せ	5,000
エイリアンストーム（ロム）	3,000
クイズゴーストハンター	3,000
クラッチヒッター	2,000
コラムスⅡ	3,000
サンドアール（ロム）	8,000
スタックコラムス	1,000
タントアール	2,000
チャンピオンベースボール	2,000
バーチャファイター2（ハーネス付）	148,000
パーフェクトビリヤード	3,000
ぷよぷよ	8,000
ぷよぷよ通	25,000
ネオジオソフト	
あしたのジョー伝説	2,000
アンドロデュノス	2,000
8マン	3,000
ギャラクシーファイト	2,000
KOF'94	2,000
KOF'96	58,000
クイズキングオブモンスターズ	2,000
ぐるりん	3,000
クロスソード	3,000
サムライスピリッツ	1,000
その他	
IQブロック	5,000
アルチメイトテニス	10,000
エキサイティングサッカー	1,000
エクセライザー	5,000
おいしいパズルは入りませんか	5,000
ガーディアンズ	48,000
ガンバード	28,000
キャノンダンサー	8,000
ギャングウォーズ	28,000
クレージーコング	18,000
スパイナルブレーカー	3,000
戦国エース	18,000
卒業証書	12,000
タンクバスターズ	5,000
テラクレスタ	12,000
忍者くん阿修羅の章	12,000
ネクストスペース	5,000
バトルクロード	10,000
バツグン	25,000
忍者くん	15,000
ウルトラマン	2,000
テラクレスタ	8,000
レッスルフェスト	2,000
ブロックカーニバル	5,000
新製品	
デッドオアアライブ	48,000
デッドオアアライブ（ロム）	22,000
ウォーザード	218,000
鉄拳Ⅲ	未定
わくわく7（ネオジオソフト）	98,000
ヴァンパイアⅢ（カプコンシステムⅡ）	未定

TMGC　TM ゲームクラブ　（株）TAMAYA

TEL.03-3472-8511／FAX.03-3472-8512
〒104東京都品川区東品川1-5-10
営業時間：平日AM9:30～PM6:30／日祝AM10:00～PM5:00
年中無休（12／29～1／5 正月休み）



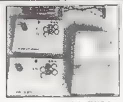
★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手２枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

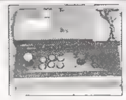
（株）TAMAYA

TAMAYA特選おすすめセット！
ウォーザードが新登場!!

ウォーザード スーパーベガセット

ウォーザード
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込)
¥292,000
初回¥28,044 ¥27,500×11回　初回¥15,328 ¥15,000×23回　初回¥13,272 ¥10,600×35回

ウォーザード シグマセット

ウォーザード
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込)
¥287,000
初回¥27,884 ¥27,000×11回　初回¥16,058 ¥14,700×23回　初回¥13,692 ¥10,400×35回

ウォーザード パナカスタムセット

ウォーザード
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込)
¥261,000
初回¥24,852 ¥24,600×11回　初回¥13,874 ¥13,400×23回　初回¥10,976 ¥ 9,500×35回

ウォーザード ボードマスターセット

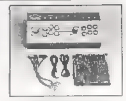
ウォーザード
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込)
¥277,000
初回¥26,464 ¥26,100×11回　初回¥15,218 ¥14,200×23回　初回¥11,032 ¥10,100×35回

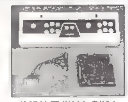
サムスピ天草降臨 スーパーベガセット

サムスピ天草降臨
マザーボード
スーパーベガ21
特製ハーネス
通販特価(送料・税込)
¥235,000
初回¥22,920 ¥22,100×11回　初回¥13,390 ¥12,000×23回　初回¥11,760 ¥ 8,500×35回

サムスピ天草降臨 シグマセット

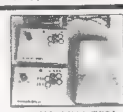
サムスピ天草降臨
マザーボード
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価(送料・税込)
¥230,000
初回¥22,760 ¥21,600×11回　初回¥12,420 ¥11,800×23回　初回¥ 8,68 ¥ 8,400×35回

サムスピ天草降臨 パナカスタムセット

サムスピ天草降臨
マザーボード
パナカスタム
ハーネス
通販特価(送料・税込)
¥205,000
初回¥19,760 ¥19,300×11回　初回¥11,410 ¥10,500×23回　初回¥ 7,140 ¥ 6,000×35回

サムスピ天草降臨 ボードマスターセット

サムスピ天草降臨
マザーボード
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込)
¥220,000
初回¥21,340 ¥20,700×11回　初回¥11,580 ¥11,300×23回　初回¥ 9,520 ¥ 6,700×35回

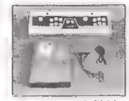
X-MENvs～+ストZERO2 スーパーベガセット

X-MENvs～+ストZERO2
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込)
¥228,000
初回¥21,596 ¥21,500×11回　初回¥12,252 ¥11,700×23回　初回¥ 9,548 ¥ 8,300×35回

X-MENvs～+ストZERO2 シグマセット

X-MENvs～+ストZERO2
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込)
¥223,000
初回¥21,436 ¥21,000×11回　初回¥12,982 ¥11,400×23回　初回¥ 9,968 ¥ 8,100×35回

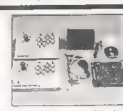
X-MENvs～+ストZERO2 パナカスタムセット

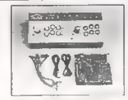
X-MENvs～+ストZERO2
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込)
¥197,000
初回¥19,504 ¥18,500×11回　初回¥10,798 ¥10,100×23回　初回¥ 7,252 ¥ 7,200×35回

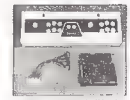
X-MENvs～+ストZERO2 ボードマスターセット

X-MENvs～+ストZERO2
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込)
¥213,000
初回¥21,116 ¥20,000×11回　初回¥12,142 ¥10,900×23回　初回¥10,808 ¥ 7,700×35回

キングオブファイターズ'96(中古) スーパーベガセット

キングオブファイターズ'95(中古)
マザーボード(新品)
スーパーベガ21
特製ハーネス
通販特価(送料・税込)
¥186,000
初回¥18,052 ¥17,500×11回　初回¥11,024 ¥ 9,500×23回　初回¥10,276 ¥ 6,700×35回

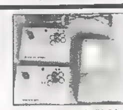
キングオブファイターズ'96(中古) シグマセット

キングオブファイターズ'95(中古)
マザーボード(新品)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価(送料・税込)
¥181,000
初回¥17,892 ¥16,900×11回　初回¥ 9,454 ¥ 9,300×23回　初回¥ 7,196 ¥ 6,600×35回

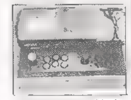
キングオブファイターズ'96(中古) パナカスタムセット

キングオブファイターズ'95(中古)
マザーボード(新品)
パナカスタム
ハーネス
通販特価(送料・税込)
¥155,000
初回¥14,860 ¥14,600×11回　初回¥ 9,570 ¥ 7,900×23回　初回¥7,980 ¥ 5,600×35回

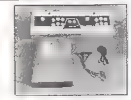
キングオブファイターズ'96(中古) ボードマスターセット

キングオブファイターズ'95(中古)
マザーボード(新品)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込)
¥171,000
初回¥16,472 ¥16,100×11回　初回¥10,914 ¥ 8,700×23回　初回¥ 8,036 ¥ 6,200×35回

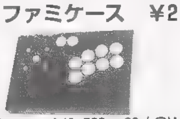
ストZERO2(中古) スーパーベガセット

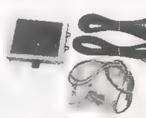
ストZERO2(中古)
スーパーベガ21(新品)
アンプ付ハーネス
通販特価(送料・税込)
¥114,000
初回¥11,348 ¥10,700×11回　初回¥ 7,276 ¥ 5,800×23回　初回¥ 6,524 ¥ 4,100×35回

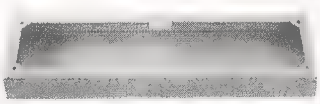
ストZERO2(中古) シグマセット

ストZERO2(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、アンプ付ハーネス
通販特価(送料・税込)
¥110,000
初回¥11,220 ¥21,900×11回　初回¥10,300 ¥ 6,940×23回　初回¥ 4,760 ¥ 4,000×35回

ストZERO2(中古) パナカスタムセット

ストZERO2(中古)
パナカスタム
アンプ付ハーネス
通販特価(送料・税込)
¥ 84,000
初回¥ 8,188 ¥ 7,900×11回　初回¥ 4,756 ¥ 4,300×23回　初回¥ 5,544 ¥ 3,000×35回

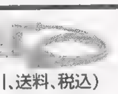
ストZERO2(中古) ボードマスターセット

ストZERO2(中古)
ボードマスター
アンプ付ハーネス
通販特価(送料・税込)
¥100,000
初回¥ 9,800 ¥ 9,400×11回　初回¥ 6,100 ¥ 5,100×23回　初回¥ 5,600 ¥ 3,600×35回

ジョイファミケース　¥2,800

レバーLS32　¥1,500　30φSW　¥150
サンワJLF-P-8　¥1,800　24φSW　¥150
光センサーレバー　¥3,000　キャップ　¥100
バーチャロンレバー　¥3,800

Qサウンドステレオボード　¥4,800

ACアダプター　¥1,000
アストロシティ用　¥14,800

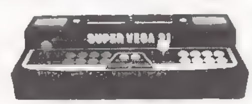
エアロシティ用底ケース　¥5,000

スーパーストⅡパネル（2L12B）¥9,800
ヴァンパイアパネル（2L12B）¥9,800

自作キット用部品　補修用部品
アストロシティ用底ケース　¥7,500
2L12Bパネル（アストロ）　¥13,500
2L6Bパネル（アストロ）　¥5,000
ビデオコンバーター　¥10,000
レギュレーター（7A）　¥5,500
レギュレーター（10A）　¥8,500
レバー　¥1,500
ボタンSW　¥150

アップスキャンコンバーター XRGB-1　¥26,800

ディスプル　¥19,800
通販特価　¥18,800（代引、送料、税込）
大画面モニターが使えるようになりました。
通販特価（代引、送料・税込）　**¥26,000**
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます（N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応）。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

RAS-HD　¥14,500
(PS、SSアダプター付)

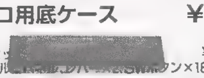
MSX用アダプター　¥2,500
3チャンネルセレクター　¥4,500
4チャンネルセレクター　¥5,000
SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15PしかないRGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種　X68Kモニター、PO-TV45X・35X　FMタウンズ他社モードオートシンク以上の15khzモニタ。

SUPER VEGA 21　特価


サターン用コード　¥8,000
プレイステーション用コード　¥8,000

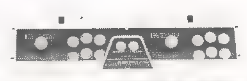
シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ（メス×2）　特価

サターン用コード　¥4,000　メガドライブ用コード　¥2,000
スーファミ用コード　¥4,000　PCエンジン用コード　¥2,000
プレイステーション用コード　¥4,000

アストロ用底ケース　¥7,500

お買い得セッ　¥13,000
(2L16Bアル　ン×18個付)
・アストロ2L6Bパネル　¥5,000
・アストロ2L12Bパネルセイブミ製　¥13,500
・バーチャファイターパネル　¥15,000
・バーチャロンパネル(純正)　¥65,000

21P用4chセレクター　¥5,000

21P接続コード　¥4,000

ボードマスター　特価

サターンコード　¥4,000

KIC PANACUSTOM　特価

RGBケーブル21P、15P　各¥3,000　SF用コード　¥8,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス　¥3,000　麻雀ハーネス　¥3,000

超お買い得なメンバーズカード会員大募集!!!
①入会金、会費は全て無料。②お買い上げ金額の5％をポイントとして還元。③ローンの申し込みがサインと捺印だけでOK！④キャッシング機能が付いているので、いつでも現金が引き出せます。
※他にもたくさんの特典が付いています。詳しくはTEL又は店頭にてお問い合わせください。

お得なTAMAYA通信販売
- ゲーム機(業務用)ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
- ヤマトのコレクトサービスで翌日配送できます。
- 分割払いが利用できます。
- 大型筐体の販売を行っています。
- 電話での相談、説明。
- ハード、ソフトの買い取り。
- 特殊ハーネス等の製作を行っています。
- FAXで24時間注文・相談受け付けています。

Vol.9 コミックとらのあな

12/7 ㉛冬コミカタログ発売中 通販可 Vol.9

今すぐTEL・FAX にて注文できます

➡営業時間12:00～21:00・FAX24H

☎03-5256-2889 18禁

FAX03-5256-2898(24H)



●けつ！Megaton P
No1459 価格￥1300
★トルエン一斗缶
人気爆発のシリーズ最新作は天地無用のギャルづくし。



●天地解禁
No1343 価格￥600
★鰯(IWASI)
清音のコスプレHや超Lサイズの津名魅は反則ですね。



●DYNAMITE SAMY 3
No799 価格￥700
★PSYCODELICIOUS
人気急上昇中のササミちゃん♥今回で第3作目です。

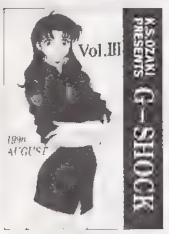


●ミルキーサミー
No1560 価格￥600
★いまか屋
めっちゃかわいくてHなサ○一本。もう買うしかない。



●沈黙 SILENCE
No1576 価格￥1400
★ひまわり倶楽部
悠宇樹さんの超豪華オールエヴァ本。ポスター付き！

●タイトル ★サークル名



●G-SHOCK Vol.3
No1525 価格￥1400
★K.S 尾崎
とにかくハードな内容。全キャラ出演で買って損なし。



●EVANGENERATION
No856 価格￥1300
★モンキー烈風隊
エヴァの学園物、ハードな内容が好きな人にオススメ。



●Close your eyes
No1440 価格￥1500
★PEPPY ANGEL
ストーリー、絵のクオリティ共に素晴しい一冊！



●HYBRID CHILD
No1437 価格￥1500
★Twin-Fizz
笑い有り、シリアス有り、H有りの内容の濃い本です。



●綾●最高
No1357 価格￥900
★ツチノコ協会
超キツキツ、ボンテージの綾●たまりませんなぁ（買）



●SYMPHONY
No613 価格￥1100
★ESSENTIA
やや美樹本ライクなアスカが魅力的な、逸品です。



●X3（カケルサン）
No628 価格￥1000
★アンガスーパー
綾●のスーツ、リツ子の白衣。コスチューム好きに



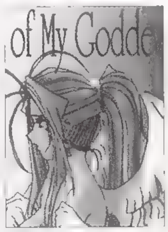
●畸型の魚（キケイのサカナ）
No1480 価格￥800
★犯罪天国
アスカ中心のエヴァ本。H&壊れたアスカでお買得



●綾●レイ編
No1573 価格￥800
★御祝堂
もしもあなたの綾●がいたら…そんな欲求を叶えます。



●BELLDANDY SPECIAL
No949 価格￥1600
★天誅組
本の名前通りベルダンディー一色。超欲張りな一冊。



●Nightmare of my Goddess
No1353 価格￥800
★天山工房
美しいベルダンディが、田宮&青島と4Pを…



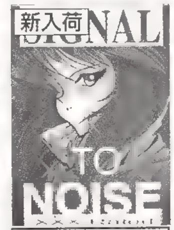
●魔法使い Sugi
No567 価格￥700
★関東うさぎ組
上藤先生の魔法●Taiの触手ものアニパロです。



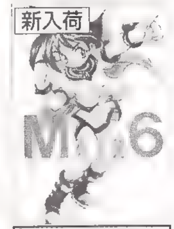
●ナシデコ
No1601 価格￥800
★関東うさぎ組
ギャグ有りH有りの上藤先生のナシデコ本 買わねば



●地●先生●～べ～
No696 価格￥1000
★少年ゆういちろう
●～べ～の鬼の手がゆきめのアソコを愛撫して昇天だ、



●SIGNAL TO NOISE
No1600 価格￥700
★玉砕団
玉砕団のハードな新刊。もうこれは買うしかない！



●M SIX 6
No1603 価格￥800
★STUDIO まうらんち
まうらんちさんの夏コミの一冊。ゼルとアメリアが…



●かんばれともみちゃん
No1435 価格￥600
★浅野屋
浅野屋さんのこの一冊！ともみちゃんがたまらない。



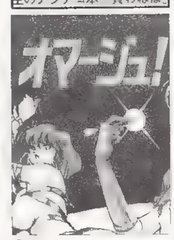
●BREW 1
No805 価格￥700
★岩崎製本所
ひとみもメルルもズタズタに。一寸鬼畜好きの人に。



●蛍4
No920 価格￥500
★浅野屋
まだまだ人気の蛍ちゃん。今度は美奈子と♥



●わんぱくアニメ大爆発VOL.4
No930 価格￥1300
★STUDIO PAL
ラムネ、エス●フローネなど人気アニメが大集合。



●オマージュ
No570 価格￥1200
★APPLE CORE
湯河原あたみ先生の個人誌シスターの○○は燃えるぜ。



●コミック電撃犬王
No1526 価格￥1200
★こあ
古今のナイスバディなガンダムギャルが暴れまくり。



●ZONE 9
No810 価格￥700
★サークル太平天国
問合来人お得意の無断のH物です アノノ・マル物!



●Fragile Magagin Virsion
No1102 価格￥1500
★Studio YESS
可愛女の子が次々と××される。過激な作品が満載!!



●TRAD7
No705 価格￥900
★HIGHWAY MAGICIAN
夏コミ新刊の見たままの本です。買わねば損です。



●パープルユニット
No1048 価格￥1300
★SYSTEM GZZY
某誌に載ってた影夢優氏のロリ2アンドロイドマンガ。



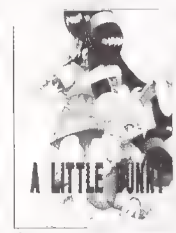
●天使のためいき
No1049 価格￥1300
★SYSTEM GZZY
ロリ、スプラッタ、ノーマル等楽しめる逸品です。



●高高度爆撃
No812 価格￥1800
★アリス書店
幼女愛と鬼畜あふれる本に、貴方も興奮気味ですか。



●DYNAMIC LOLITA LIBRARY NT
No778 価格￥900
★Studio 309
幼女への愛には、破壊願望も有るみたいです。



●A LITTLE BUNNY
No1275 価格￥700
★スタジオホフーナ解放戦線
つるぺたバニーの顛末ちゃんのぺたぺたHな同人誌!



●ぷにゅっこ実験室
No1263 価格￥1100
★ちびっこ改造団
あぁどっちを向いても少女はかり… 許されるのか？(買)



●LITTLE ANGEL 全
No1319 価格￥800
★ま・いいじゃねーか
美少女ロリ本一冊の中に何本もの話が有りお買得！

全国のサークルさんへ お店や通販であなたの作品を置きませんか？

古書・同人誌フロアー4号店OPEN SALE中!!

グレート本屋さんリスト　ゲーメストバックナンバー常備店
すばらしい本屋さん129軒

北海道地方
●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100
●リーブルなにわ
北海道札幌市中央区南一条西四丁目　日之出ビル
☎011-221-3800
●アニメ&ゲームショップめっか
北海道札幌市西区琴似1条4丁目2-12
イチダビル2F
☎011-614-6430
●なにわ書房グランドホテル前店
〒060　北海道札幌市中央区北1条西3
☎011-211-4433

東北地方
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1町目10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
☎0173-35-4666
●岩瀬書店コミックアイランド店
〒960　福島県福島市本町1-21
☎0245-23-0366

関東地方
●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●Bee-One　三省堂書店
千葉県千葉市富士見2丁目3番1号
☎043-224-1881
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●ヤマギワソフト館　6Fゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
☎03-3253-2111
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18
五反田NTビル
☎03-3495-7289
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト　渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●えるぱれショップ渋谷店
〒150東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル共立ビル5F
☎03-3462-2704／FAX:03-3462-2904
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII 1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●鎌倉書店
神奈川県鎌倉市大船1-24-1
☎0467-46-2619
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611
●くまざわ書店コミックランドビーワン
東京都八王子市旭町2-11
☎0426-25-1201

北陸地方
●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236
●とのさまーとR
新潟県新潟市天神尾2-9-14　ライフビル2F
☎025-245-4141

東海地方
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●やまわWAVE松富店
静岡県静岡市昭府2-24-1
☎054-271-0888
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル1F
☎052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

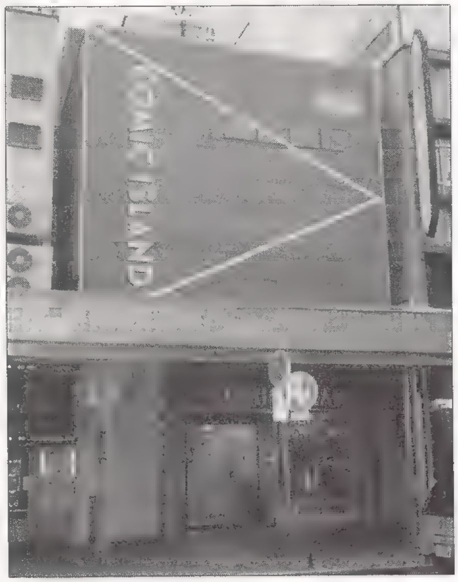
近畿地方
●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●えるはれショップ大阪店
〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
でんき会館6F
☎06-636-3401／FAX:06-636-3402
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999
●尚書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293
●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3階
☎078-393-0170

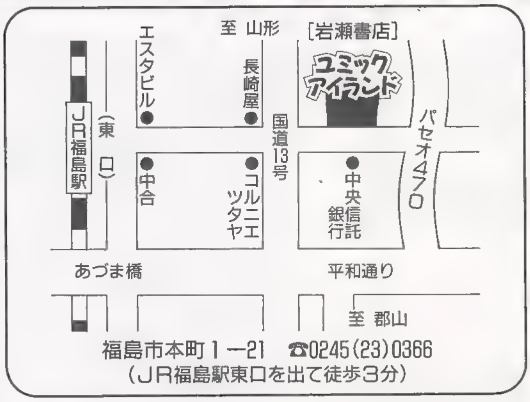
中国・四国地方
●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523
●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
☎08368-3-4987

九州地方
●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●まるぶん／コミックワールド
〒860　熊本県熊本市上通町5－1
☎096-354-5963
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040
●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
☎099-267-8366
●いのまた書店
鹿児島県鹿児島市寿5丁目18-4
☎0994-41-3395
●ひょうたん書店
鹿児島県鹿児島市西田2－8－7
☎099-253-2925

今月の本屋さん：岩瀬書店コミックアイランド

東北の福島という場所で、コミックス専門店としてオープンして一年。お客様に支えられ、なんとか今日まで続けてこられました。
当店では、コミックスはもちろん、アニメキャラクターグッズ、ゲームソフトCD、ビデオなどのAV商品をはじめ、攻略本やノベルズ、文庫も豊富です。攻略本はゲームコミックスのコーナーで展開、プレイステーション、アーケードものが人気です。福島へおいでの時は、駅前ですのでぜひ、お立ち寄りください。





営業時間　10:00〜20:00
休日　元日のみ

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。
営業　小林直文　真下直幸　まで
TEL　03（3293）9326

ゲーメスト本誌

No.136（'95年1月30日2月15日合併号）　550円
付録：'95年ゲーメストカレンダー
No.138（'95年3月15日号）　550円
付録：'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!
No.139（'95年3月30日号）　500円
No.140（'95年4月15日号）　500円
No.141（'95年4月30日号）　530円
No.142（'95年5月15日号）　500円
No.144（'95年5月30日6月15日合併号）　550円
付録：餓狼伝説3ガイドブック
No.145（'95年6月30日号）　550円
付録：PERFECTⅡ
No.146（'95年7月15日号）　550円
付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線
No.150（'95年8月30日9月15日合併号）　550円
付録：KOFポスター　ゲーセンMAP
No.151（'95年9月30日号）　530円
No.152（'95年10月15日号）　550円
No.154（'95年10月30日号）　530円
とじ込み付録：ゲーム用語辞典
No.155（'95年11月15日号）　500円
No.156（'95年11月30日号）　530円
No.157（'95年12月15日号）　500円
No.159（'95年12月30日号）　530円
No.162（'96年1月30日2月15日合併号）　550円
No.165（'96年3月15日号）　550円
No.166（'96年3月30日号）　530円
No.167（'96年4月15日号）　530円

ゲーメスト増刊

ストリートファイターⅡダッシュ　1200円
付録：ストⅡダッシュポスター
スーパーストリートファイターⅡ　1280円
付録：スーパーストⅡ特大ポスター
スーパーストリートファイターⅡX　1280円
付録：スーパーストⅡポスター
ヴァンパイア　1380円
付録：ヴァンパイア スペシャルポスター
No.161（'96年1月15日号増刊）　780円
サムライスピリッツ新紅郎　奥義絵巻
No.163（'96年2月15日号増刊）　540円
ゲーメストWORLD VOL.5

ゲーメストムック

No.1　サウンドコンプリートストリートファイターⅡX　3500円
付録：Macintosh対応CD−ROM
No.2　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
付録：巨大ポスター　1280円
No.3　豪血寺一族2　1680円
付録：スーパーアレンジCD
No.4　真サムライスピリッツ完全版　1380円
付録：真サムライスピリッツポスター
No.5　バーチャファイター2　Act.1　780円
No.6　ダライアス外伝　980円
No.7　スーパーリアル麻雀PⅤ　1980円
No.8　鉄拳　980円
No.9　ギャラクシーファイト　980円
No.10　バーチャファイター2　Act.2　1380円
No.11　ヴァンパイア ハンター　1380円
付録：描き下ろしB2ポスター
No.12　餓狼伝説3　1280円
付録：テリーVSバッシュ激闘B2ポスター
No.13　天外魔境真伝　1280円
付録：B2サイズポスター
No.14　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
グラフィカルマニュアル　780円
No.15　鉄拳2　Act.1　780円
No.16　ストリートファイターZERO　1380円
付録：B2描き下ろしイラストポスター
No.17　カプコンイラストレーションズ　2000円
No.18　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
コンプリートマニュアル　1480円
No.19　バーチャファイター2　Act.3　980円
No.20　サイバーボッツ設定資料集　1800円
No.21　アーケーダー　880円
No.23　鉄拳2Act.2　1280円
No.25　闘神伝2　980円
No.26　ファイティングバイパーズ　980円
No.27　マーヴル・スーパー・ヒーローズ　1380円
No.30　ソウルエッジ　1200円
No.32　バーチャロン　2000円
付録　B2サイズポスター
No.34　ダンジョンズ&ドラゴンズⓇシャドーオーバーミスタラ　1480円
No.35　ストリートファイターZERO2　1380円
付録　B2サイズポスター
No.36　スーパーリアル麻雀PⅥ　1800円
付録　B2サイズポスター
No.38　サイキックフォース　1800円
No.39　SNKイラストレーションズ　2000円
No.40　SNKコレクション設定原画集　1200円
No.41　野部島　ゲームヒーローズコレクション　1280円
No.42　EXシリーズVol.8　サイバードールPERFECT GUIDE BOOK　980円
No.43　EXシリーズVol.9 Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX PERFECT GUIDE BOOK　980円
No.44　EXシリーズVol.10　ストリートファイターZERO2　PERFECT GUIDE BOOK　980円
No.45　SEGAPOLIS　500円
No.46　ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ROUND1　グラフィカル　マニュアル　780円
No.47　ギャルズアイランド　スイートメモリー　1280円
No.48　バーチャファイター3　Act.0.5　580円

※お求めは、書店か、ゲーメスト読者サービス部へ注文して下さい。

ハイブリッド グッズ取扱店

「グッズ取扱店」になりたいお店様へ
グッズ常備店になりたいお客様は左記担当までご連絡ください。ご相談に応じます。
担当　営業部　岩永明紀　☎03（3293）9321

●スーパードキドキ　浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●クウム　太田本町店
群馬県太田市本町20-19
☎0276-25-4585
●チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
☎048-777-2277
●イエローサブマリン渋谷店
東京都渋谷区神南1-20-8芳賀電ビル4F
☎03-3462-7466
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1ラポートピアBLD2F
☎03-3354-2264
●ペーパームーン　イリナカ店
愛知県名古屋市昭和区滝川町33イリナスクエアビル1F
☎052-833-5016
●ペーパームーン　岐阜店
岐阜県岐阜市東金室町1-17ムラセビルB1
☎058-266-8481
●SRGタカミヤ㈱
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-3
☎06-641-5590
●㈱アルケミックス・コスモタワー
大阪府大阪市住之江区南港北1丁目14-16
☎06-615-6134
●アルファスポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●TOYO ANiMATION
愛知県名古屋市中区栄3-7-5
☎052-251-2588
●蔵王書店
山形県山形市香澄町2丁目3-35ヤマザキビル内
☎0236-41-8355
●福家書店アベノベルタ
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10B2F-4
☎06-633-0298
●アミューズメントジャングル
福岡県大野城市下大利1丁目1-1-1F
☎092-592-7871
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1丁目7-1
☎022-261-2461
●ジュンク堂書店
兵庫県神戸市中央区三宮2-11-1-215西館2F
☎078-392-0293
●コスパショップ
東京都渋谷区道玄坂2-11-1泉屋ビル
☎03-3770-3383
●SRGスタンバイVer.7
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-7
☎06-641-7650
●ファミコンショップマリオ
東京都新宿区高田馬場2-13-2
☎03-3204-7350
●ハイパーゲームランドビンゴビンゴ
高知県高知市城山197-1レジテンス扇
☎0888-31-2131
●タイムトンネル国府宮店
愛知県稲沢市松下2丁目1-26
☎0587-24-6660
●ファミコンランド若松店
福岡県北九州市若松区本町2丁目13-22-2F
☎093-751-8437
●ブルート春日原店
福岡県春日市春日原北町1-13
☎092-592-0958
●ブックランドアレックス伝馬店
栃木県宇都宮市伝馬町2-22
☎0286-37-3430
●遊コン姫路駅前店
兵庫県姫路市駅前町322
☎0792-84-4758
●遊コン姫路キャスパ店
兵庫県姫路市西駅前町88
●遊コン倉敷駅前店
岡山県倉敷市阿知2-3-10
☎086-427-5415
●ファミコンスーパーZ
愛媛県今治市波止浜11-151
☎0898-43-0112
●遊コン伊丹店
兵庫県伊丹市西台3-1-4
☎0727-73-1065
●アニメ&ゲームショップめっか
北海道札幌市西区琴似1条4丁目2-12
イチダビル2F
☎011-614-6430

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト単行本

ストⅡ　波動拳の謎	定価980円
餓狼伝説の謎	定価980円
侍魂の謎	定価980円
ワールドヒーローズの謎	定価880円
龍虎の拳の謎	定価880円
豪血寺一族の謎	定価880円
KOF'94の謎	定価880円
真侍魂の謎	定価880円
ヴァンパイアの謎	定価880円
スーパーリアル麻雀のひみつ	定価880円
ヴァンパイアハンターの謎	定価880円
餓狼伝説３の謎	定価880円
鉄拳の謎	定価880円

ゲーメストZ文庫

ヴァンパイアハンター外伝　モリガン編
〜紅い月の魔女〜　定価570円

ストリートファイターⅡ（外伝）
ウルティメット・タワーズ①　定価590円

幻想神話ラスト・ラグナロク①　定価590円

ヴァンパイアハンター外伝　レイレイ編
〜終わらない春〜　定価580円

●お求めの本に○を

コミック注文書

貴店TEL　（　）
FAX　（　）

速攻生徒会② 定価500円 小川雅史	冊
コンティニュー？ 定価680円 ひさの瑠珈	冊
ヴァンパイアハンター② 定価850円 藤田丈士	冊
カプコン美少女戦士コミックアンソロジー③ 定価780円	冊
KOF'96コミックアンソロジー 定価780円	冊
ネオジオギャルズコミックアンソロジー③ 定価780円	冊
鉄拳2コミックアンソロジー 定価780円	冊
ストリートファイターZERO② 定価550円 中平正彦	冊
出たな！ツインビー③ 定価850円 吉崎観音	冊
ギース・ハワード外伝 定価850円 天獅子悦也	冊
KOF'96外伝⑤ 定価580円 鷹岬諒	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑦ 定価580円	冊
サムライスピリッツコミックアンソロジー 定価780円	冊
餓狼伝説スペシャル① 定価980円 MONDO恵	冊
ストZERO2コミックアンソロジー 定価780円	冊
鉄拳2 定価850円 式田典史	冊
スーパーリアル麻雀PⅥコミックアンソロジー 定価780円	冊
ラストブロンクス コミックアンソロジー 定価780円	冊
ねこだらけ。 定価780円	冊
サイキックフォースアンソロジー 定価780円	冊
VIS♥KISSパーティ 定価780円	冊
ワールドヒーローズ2⑤ 定価850円 雑君保プ	冊

月　　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆1月15日号プレゼント◆

◆ゲーメスト1月15日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、152ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは1月15日(消印有効)。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　〕〔　　　〕〔　　　〕

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　〕

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　〕

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　〕

5:今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　〕

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　〕

7:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　）

8:今号のアイランド掲載の文字·イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　〕〔　〕

9:あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

対戦アイランドではお便りを大募集中！▼レッツゲーセン！▼みんなで悩もう＆答えましょうの各コーナーへの投稿はもとより、イラストも受けつけ中なのでひとつヨロシク!!

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	数量
スーパーストリートファイターⅡX 定価 7,000円	本
KOF'94 定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ 定価 4,800円	本
バーチャファイター2 定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル 定価 5,800円	本
ヴァンパイアハンター 定価 4,800円	本
餓狼伝説3 定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO 定価 4,800円	本
KOF'95 定価 4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣 定価 4,800円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ 定価 4,800円	本
ストZERO2ライブ・オン・ザ・バトル 定価 5,800円	本
バトルガレッガ 定価 5,800円	本
サイキックフォース 定価 5,800円	本
KOF'96 定価 4,800円	本

お名前

お電話

条件 買切

年 月 日

株式会社 新声社

コミック注文書

貴店TEL
FAX ( )

部数 冊

条件

書名

担当者

回 巻

定価

月 日

株式会社 新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

対戦アイランド係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 歳 性別 (男・女)
□□□-□□ ※都道府県	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(1月15日号)

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( ) ※都道府県	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
ご希望の賞品名とその番号	
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※ ①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④その他	

※の部分は○でお囲みください

スコアを出しにゲーセンへいこう！

狙うぞ

ハイスコア!!2

11月10日現在

AMパークタカラ島北広島店

北海道北広島市中央3－6－1　☎（011）372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ'96	709,900	FBI	ALL　アンディ クラークいおりん
2	ザ・キングオブファイターズ'96	700,700	FBI	ALL　アンディ クラークいおりん
3	X-MENvsストリートファイター	1,102,500	むらむらかみ	ウルヴァリン リュウ
4	ステークスウィナー2	27億9190万円	たか	スーパーモデル
5	ステークスウィナー2	30億5440万円	たか	アースクエイク
6	バーチャファイター3	3'50"20	ゴールデンレイジュ	ALL アキラ
7	バーチャファイター3	3'42"31	スーパーのび太	ALL ジャッキー
8	バーチャファイター3	3'33"19	DIE HARD隆♡	ALL リオン

通信欄　●リニューアルオープンしました!!バーサスシティー増台！　アルペンレーサー2も入りますので、こちらのスコアも募集します。炎のチャレンジャー必見！あの機械も、ありますので地方の方もせひ、遠征に来てください。

ピース&キューズ

北海道札幌市南区真駒内本町6－1－1　☎（011）584－4060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨（ガルフォード）	8'15"33	シャ乱QLOVE² RAY	ALL
2	侍魂天草降臨（覇王丸）	8'14"96	RAY	ALL
3	侍魂天草降臨（閑丸）	9'27"20	APL	ALL
4	侍魂天草降臨（シャルロット）	4'34"37	BAB	ALL
5	侍魂天草降臨（幻十郎）	7'18"44	APL	ALL
6	X-MENvsストリートファイター	1,286,800	御協力感謝 リオン恐怖症（笑）	ALL 豪鬼、リュウ
7	バーチャファイター3（鷹嵐）	6'00"18	はたけLOVE² RAY	ALL 3本設定
8	ステークスウィナー2（ブルーエンジェル）	28億6040万円		ALL 17戦17勝 グッドエンド

通信欄　●今回は女性ゲーマーRAYさんの1人舞台と言った感じになってしまいました。男性陣は仕事が忙しかったようで、店にも余り来れない状態…。すいません…年末年始には新作ゲーム一杯入荷するつもり（未定）なので店に来てくれー!!　byセラ天に嫌われたFEI

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市1条3丁目オークビル2F　☎（0166）53－5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨（カルフォード）	9'30"56	さすらいのタン・フー・ルー	ALL　羅刹
2	侍魂天草降臨（風間蒼月）	9'39"81	MARS.REI	ALL　羅刹
3	D&D®S.O.M（エルフ）	3,697,194	NKⅡ－根岸京三郎	ALL 4分台×10
4	D&D®S.O.M（マジックユーザー）	3,263,329	NKⅡ－根岸京三郎	ALL 4分台×6
5	蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	14,338,840	L'fet-K・M	5面
6	鉄拳2ver.B（アーマーキング）	1'22"11	SHADOW	ALL　㊖59秒
7	鉄拳2ver.B（ニーナ）	1'09"33	ZZZ	ALL　㊖42秒
8	鉄拳2ver.B（アンナ）	1'03"41	ZZZ	ALL　㊖43秒

通信欄　●

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目　☎（011）663－5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーパズルファイターⅡX（春麗&ウルヴァリン）	3,072,700	DOA-BRO	ALL
2	ザ・キング オブ ファイターズ'96（クラウザー・アンディー・テリー）	968,000	BO9	ALL
3	ステークスウィナー2（ブルーエンジェル）	316,990	ヤン	ALL（蓄×0） 牡馬
4	ステークスウィナー2（オープンハート）	303,390	ユリアン	ALL（蓄×0） 牝馬
5	侍魂天草降臨（タムタム）	5'11"13	DOA-BRO	ALL
6	侍魂天草降臨（覇王丸）	5'11"50	DDM	ALL
7	侍魂天草降臨（風間蒼月）	5'12"86	バルタン友の会会長 M.Y	ALL
8	侍魂天草降臨（風間火月）	8'13"18	AHO殺陸星人森の愛性（師範代）	ALL

通信欄　●暖房設備のある店がうらやましい今日この頃、寒気や受験なんかに負けずに遊んでますか？多少、人生棒に振ってもいいから今を楽しもう！では2月15日までごきげんよう！P.S.ウソスコア撲滅委員会発足。ご指導ご鞭撻の程宜しくお願いします。　棒に振ったK

タイトーイン725

岩手県盛岡市高松2－3－18　☎（019）662－8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クレオパトラフォーチュン	22,928,200	クレオパトラフォーチュン研究会会長NAS	LV1～LV35 14連鎖×3回
2	沙羅曼蛇2	1,397,300	ウァリアブラー.HI㋙	㊊2-6BOSS 2P　10万×4
3	1942	12,086,160	K.T	㊊　ALL
4	F/A	1,143,350	アスラン万々歳 バビィZED	㊊JA37使用 ラスボスまで
5	バイパーフェイズワン（NEW.VER）	11,564,137	ACE	㊊　スミス P×12356
6	コットン	1,008,830	ビデオに録ってあるっす!メカニックSAK	㊊　1c ALL 死×6
7	ダートダッシュ	8'43"15	K.MATSU	R・ライトニング MT
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,606,300	け（あらわるあらわる）	根情　1c ALL 朝比奈使用

通信欄　●店内の空気がよどんでいます…換気扇1つだもんね…。さて、ビデオ録りでUCC・ラグナロク・コットンとか録った。大会の内容も録っています。とうとう東北最強のゲーセンになってしまったようです。名プレイをビデオ録りしたい方、お待ちしてます。　店員BLT

ゲームキング

北海道苫小牧市大成町1－2－2セブンビル1F　☎（0144）75－717

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨（タムタム）	5'44"34	M.X	1c ALL 修羅　剣聖
2	侍魂天草降臨（ガルフォード）	8'07"88	GAR	1c ALL 修羅　剣聖
3	侍魂天草降臨（風間蒼月）	8,54"56	SN2	1c ALL 修羅　剣聖
4	侍魂天草降臨（豪鬼、ストーム）	2,327,400	D.FIEL	1c ALL
5	X-MENvsストリートファイター（ウルヴァリン、リュウ）	1,538,200	D.M	1c ALL
6	風雲スーパータッグバトル（メズウ、ゴズウ）	252,450	M.X	1c ALL
7	ザ・キングオブファイターズ'96（クラーク、リョウ、庵）	700,700	EVA	1c ALL
8	ザ・キングオブファイターズ'96（京、庵、テリー）	395,100	天薙　京（京サマに3年分の愛をあげる♡）	レディーススコア

通信欄　●今年も寒い冬がやって来ました。当店へご来店の受験生のみなさんがんばってください。サムスピ天草降臨、ウォーザード、新作スコアー続出！スコア更新大歓迎！レディーススコア募集中！　御来店お待ちしてます。

キャッツアイ恵庭店

北海道恵庭市住吉町224－1　☎（0123）32－1500

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	9'53"67	K.O 新川店より掲載	風間火月使用
2	X-MENvsストリートファイター	770,900	2on2で対戦だぁ! Minikun	
3	ライデンファイターズ	1,432,580	シューティングの冬 スノーマン	S－3 SOLO
4	プリンセスクララ大作戦	スコア募集中	タテフレームってあるのかなぁ…	
5	対戦とっかえだま	1,043,200	K.S	ウパ太使用 10連鎖
6	セガツーリングカーチャンピオンシップ	2'50"941	NGT… 誰よどやってやるの	アルファ使用
7	スーパーパズルファイターⅡX	97,560	女の子に人気だよ! Chami	ノーマル
8	パズルボブル	3,425,200	パズボブ3がでるのに初作の集計です。Be	ALL

通信欄　●12月24日、25日はクリスマスナイトを開催予定です。たくさんのイベントを用意して　みなさんの御来店をお待ちしております。ビデオゲームは新作続々入荷予定でパワーアップいたします。冬休みはキャッツで楽しんでね。　恵庭店　益村

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7－12　☎（019）651－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（ダン）	1,368,200	K×R	サガットで死亡
2	ザキングオブファイターズ'96	700,600	S・G	1c ALL 怒チーム
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,624,200	け「自己ベスト」	1c ALL 詩織
4	ぷよぷよ通	517,329	山形から遠征!! T・M（みくりや）	ALL413ぷよ NOV式15連鎖
5	首領蜂（TYPE-A）	15,557,180	Y・C	2－4　C×3
6	でろ～んでろでろ	6,089,800	パズルマスター志望	むづいコース 最大連鎖　8
7	ネビュラスレイ	982,280	F/A	㊊付
8	進め対戦ぱずるだま	89,810	M・A	使用キャラ あたぼう

通信欄　●

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13　☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3（サラ）	1'53"29	M.S	1c ALL
2	ラストブロンクス（リサ）	3'20"23	REI.S	1c ALL
3	侍魂天草降臨	6'15"63	GAR	1cALL タムタム
4	侍魂天草降臨	6'41"99	MK党代表 つり目のコアラ	1c ALL 右京
5	X-MENvsストリートファイター（リュウ&ストーム）	1,145,600	KID	1c ALL
6	スティークスウィナー2（アースクエイク）	25億7290万円	ナコリム研究会会長 W・Angel	1c ALL
7	ソウルエッジVer.Ⅱ（御剣平四郎）	3'45"99	L・O・N	1c ALL
8	侍魂天草降臨	9'14"46	STL	1c ALL 風間蒼月

通信欄　●トーゴ北日本バンデット苫小牧駅前店より〇〇情報！ときめきメモラーは札幌狸小路1丁目のバンデットに行こう！ときメモキャラ名刺が作れるぞ～。ゲームはバンデットアだよね。来店者はバンデノートへ一言よろしく。サンロード青森アムゼの片山さん元気？？

コトニテクノ

北海道札幌市2条3－1－6　☎（011）643－9494

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X-MENvsストリートファイター	1,053,700	H・KODA	リュウ&ケン 1コイン
2	X-MENvsストリートファイター	919,200	H・KODA	リュウ&ケン 1コイン
3	X-MENvsストリートファイター	104,470	H・KODA	リュウ&ケン 1コイン
4	X-MENvsストリートファイター	869,000	H・KODA	リュウ&ケン 1コイン
5	マジカルドロップ2	1,596,490	DKC「あ、兄貴って呼んでいいかな?」	ストレングスまで ストーリーモード
6	19XX	9,924,500	新「七絵に応援してもらいたい者」	ALL　震電 1コイン
7				
8				

通信欄　●ウォーザード好評稼働中！RPG風のテイストが良さげですね。最近ハイスコアが元気ないです。集えハイスコアラー!!　サターン版発売を前にバーチャロンがいい感じです。対戦やろう!!爪が赤いのはスプレーです　（EVAのふわかぁ…㊢）

TVバンアップ

千葉県柏市旭町1－3－14　☎（0471）43－9829

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター（リュウ・チュンリー）	2,700,700	NAO　OMG	ALL MAX99HIT
2	X-MENvsストリートファイター（リュウ・マグニートー）	2,117,[illegible]00	RSK-DEATH㊙	ALL
3	侍魂天草降臨（風間蒼月）	5'24"78	D.H	ALL（羅刹）
4	侍魂天草降臨（ガルフォード）	7'39"13	SEK-SKO	ALL（修羅）
5	侍魂天草降臨（タムタム）	7'39"62	MSS	ALL（羅刹）
6	侍魂天草降臨（シャルロット）	7'42"91	MSS	ALL（羅刹）
7	侍魂天草降臨（天草四郎時貞）	9'06"30	SXR	ALL（修羅）
8	侍魂天草降臨（橘右京）	9'24"99	NAO－OMG	ALL（羅刹）

通信欄
●これが載る頃にはデッドオアアライブが入荷していると思います。あと、ハイスコアボードが新しくなりました。ぜひ見に来てください。それから、やる気満々のスコアラの人達　募集中です。
P.S. DEATH㊙君、早くお金返してね　by　店長SKO

サタンステーション　バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎（0240）32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルファイターズ（CHASER）	4,346,240	KEN、[illegible]（自称最強男）	5面　死亡
2	ライデンファイターズ（AGEIS）	2,272,100	OGA	3面　死亡
3	侍魂天草降臨（ガルフォード）	17人抜き	魔王　マチャアキホンクの友達（羅刹）	Ic ALL
4	侍魂天草降臨（ガルフォード）	9'12"57	K.W（羅刹）	Ic ALL（小高より）
5	X-MENvsストリートファイター（ウルヴィ、ストーム）	2,044,100	OBIAA	Ic ALL EDはストーム
6	レイストーム（R-G 2）	6,989,100	OGA	5面　死亡（小高より）
7	[illegible]（鏡）	1,335,500	ひろみ（小高より）	Ic ALL 根性モード
8	ウォーザード	ハイスコア募集中	その他のゲームのスコアも募集中！	来たれ!強者！

通信欄
●12月11日浪江町6号線沿いのゲームセンターコースモがネオ・ジアプラザ・バグの名前でリニューアルオープンします！アルペンサーファー、SNK版いらいら棒その他多数のアップライトゲーム機を用意して、みなさまの来店を心よりお待ち致しております！　by　㊥

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14　☎（022）273－4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3（リオン）	2'23"35	[illegible]ヤーこ[illegible]　和泉	ALL
2	バーチャファイター3（アキラ）	3'23"28	七段でたっす　しん太	ALL
3	バーチャファイター3（サラ）	3'56"17	東北1年1組しん太のとなり　千里	ALL
4	ストリートファイターZERO2（さくら）	2,161,600	しん太	ALL P×8
5	ストリートファイターZERO2（アドン）	2,034,600	しん太	ALL P×9
6	ストリートファイターZERO2（ナッシュ）	1,950,600	コントルで稼いでいますか？　T・B	ALL P×6
7	ストリートファイターZERO2（ベガ）	1,524,300	江っ？	ALL P×3
8	餓狼伝説スペシャル（チン）	1,005,500	[illegible]さん電話ください　YAKUMO	ALL

通信欄
●祝ーッ！遂にVF3入荷しました。近々対戦が3本になる予定です（11月10日現在）。福祉大のVFに興味をもたれている方々は1度おたち寄りください。セブンイレブン三条町店前の小さな店からのお願いです。

ゲームプラザメッセ102

千葉県四街道市四街道1－2－1チェリープラザ1F　☎（043）424－6070

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X-MENvsストリートファイター	1,859,900	BAG	1c ALL リュウ・春麗
2	X-MENvsストリートファイター	1,262,200	BAG	1c ALL リュウ・ゴウキ
3	ブロップサイクル（ストーリー）	17,580	RIN	1c ALL
4	レイストーム（R-GRAY 1）	12,903,800	TSR-AXE	1c　ラスボス
5	バーチャファイター3	2'29"95	TEP	1c ALL（カゲ）
6	対戦とっかえだま（ゲーマーレベル）	スコア受付中		
7	侍魂天草降臨	スコア（タイム）	受付中っす。	
8				

通信欄
●今年も最後になりました。んで大会です。
V・ON（チャロン）3on3を行います。受付は当店まで…。
●スコアも受付してます。きてね！

ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町4－13－6　☎（0272）32－5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	8,422,620	TAKA	ミヤモト 7面
2	ザキングオブファイターズ'96	889,400	T.T 京、テリー、リョウ	1c ALL
3	X-MENvsストリートファイター	1,003,9000	KO	リョウ、ケン 1c ALL
4	侍魂天草降臨	10'52"22	T.T	覇王丸 1c ALL
5	リアルバウト	2,501,500	T.T	テリー 1c ALL
6	ステークスウィナー2	13億4,680万円	とさか フローラルレディ	金持ち
7	集金	24'16"30	安田店員	PM4時スタート 全49台
8				

通信欄
●GAME大会のお知らせ！
☆12月22日午後5時　バーチャロン　3on3　勝ち抜き戦
☆12月29日午後5時　VF3
以上の日程で行ないます。みなさん、来てくださいね！

ウイッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨（シャルロット）	7'19"06	渡辺	剣豪　修羅 1コイン　ALL
2	侍魂天草降臨（風間蒼月）	7'25"21	渡辺	剣豪　修羅 1コイン　ALL
3	侍魂天草降臨（タムタム）	8'49"36	FOE	剣豪　羅刹 1コイン　ALL
4	侍魂天草降臨（牙神幻十郎）	8'53"42	しんぞう	剣豪　羅刹 1コイン　ALL
5	侍魂天草降臨（ハサフ）	9'10"18	誠	剣豪　羅刹 1コイン　ALL
6	侍魂天草降臨（覇王丸）	9'48"22	伊藤の主	剣豪　羅刹 1コイン　ALL
7	侍魂天草降臨（橘　右京）	10'57"28	馬場	剣豪　羅刹 1コイン　ALL
8	ヴァンパイアハンター（モリガン）	803,500	田口	1コイン　ALL

通信欄
●サムスピ天草降臨は、見ていても楽しいゲームです。対戦するとより面白くなってます。対戦で燃えてください。
上記のスコアが今年最後のスコアとなります。本年も有難うございました。来年もよろしくお願いします。みなもガンバロウ！

アミューズメントスクエア　アルファ

東京都板橋区中台1－36－2　1F　☎（03）5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X-MENvsストリートファイター（ウルヴァリン・ローグ）	1,260,600	I♡Love　虹野	ALL
2	X-MENvsストリートファイター（サイクロップス・キャミイ）	1,044,400	スタジャンNO139番	ALL
3	X-MENvsストリートファイター（サイクロップス・マグニートー）	1,178,200	スタジャンNO139番	ALL
4	X-MENvsストリートファイター（サイクロップス・セイバートゥース）	1,074,[illegible]00	スタジャンNO139番	ALL
5	X-MENvsストリートファイター（[illegible]）	1,173,400	スタジャンNO139番	ALL
6	侍魂天草降臨（シャルロット）	9'32"04	スタジャンNO139番	ALL
7	侍魂天草降臨（蒼月）	13'23"62	M.L.L.Love	ALL
8	プリンセスクララ大作戦（クララ）	1,512,700	M.L.L.Love	ALL

通信欄
●

ファンタジーワールド若松原店

栃木県宇都宮市若松原1－3－25　☎（028）655－6150

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	2'16"89	[illegible]	1コイン　ALL アキラ使用
2	バーチャファイター3	2'09"42	へっぽこラウ　七段 対戦弱いぜ!!by久須美	1コイン　ALL ラウ使用
3	バーチャファイター3	3'13"32	KGB	1コイン　ALL サラ使用
4	バーチャファイター3	3'47"79	AA	1コイン　ALL ジェフリー使用
5	バーチャファイター3	4'25"89	へなちょこカゲ　六段 もっと強いぜ　Ⓚ	1コイン　ALL カゲ使用
6	第3回　バーチャファイター3トーナメント	12月23日 PM6:00スタート	市内、市外の強者たち F・Wに集まれ!!	申し込みはスタッフまで。
7	侍魂天草降臨		ハイスコア募集中!!	1コイン　ALL
8	X-MENvsストリートファイター	2150,000	がんばれ大門!! 対戦も強いぞ!!	1コイン　ALL

通信欄
●第3回VF3大会も1週間後にせまり対戦が熱いです。とくにうちのお店はレベルが高い!!と思うので（笑）強い人まってるゾ。また大会にもどんどん参加してもらいたいので、ぜひ遊びに来てくだされ!!
12月中は日替りのイベントもしてるので楽しいゾ。　by　へっぽこラウ

ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町8－5　☎（0188）37－0005

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3（鷹嵐）	3'01"00	さすらいのダルシムファン	ALL　六段
2	バーチャファイター3（ジャッキー）	3'20"09	うんこもり	ALL
3	X-MENvsストリートファイター	1,782,400	NHK（セロ）	ALL リュウ×ローグ使用
4	ステークスウィナー2（騎馬部門）	31億1,440万円	よしだ	ALL [illegible]レーサー使用
5	侍魂天草降臨（蒼月・修羅）	9'15"27	Happy Dog	ALL
6	侍魂天草降臨（火月・修羅）	12'43"52	御譜方鳴音	ALL
7	風雲スーパータッグバトル	300,200	NHK（にゃお休刊記念）	ALL キム×メズウ使用
8	蒼穹紅蓮隊	稼働中	1ケ月半遅れで入荷よって申請ナシ	鵬牙ユーザー皆無　やるしか!!

通信欄
●ようやく蒼穹が入荷。良いゲームです。対戦ばっかりじゃなく他ジャンルにも目を向けて欲しい今日この頃です。
●店内で不良共が悪事を働いている噂も聞くが速攻で店員を呼べ。ゲーマーの見方①

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3－24－3高橋ビル1F　☎（03）3588－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	19,242,900	まさむね君	ST 8 RGRAY 2
2	スーパーパズルファイターⅡX	461,850	ネコ	ノーマル ST 9　デビロット
3	バーチャファイター3	2'42"10	殺助　今はラウとジャッキー（旧なめんな）	ALL アキラ
4	バーチャファイター3	3'16"92	NEWTON [illegible] TEAM 新顔　獄門受ラウ	ALL ラウ
5	バーチャファイター3	2'46"82	コンビニカゲ A杯がんばります	ALL カゲ
6	バーチャファイター3	2'08"84	弟死リオン　よろしくお願いします	ALL ジェフリー
7	バーチャファイター3	3'36"71	鉄腕アキラ 女だけど新二段	ALL ウルフ
8				

通信欄
●相変わらずVF3対戦ちょー盛り上がってます。これがのる頃には当店の大会、A杯、エンゼルカップ等も終わっていると思いますが、当店のVF3対戦台はフルに動いてると思います。腕に自信のある方、遠征心よりお待ちしております。　NEWTON STAFF

プレイハウス　Lee

千葉県船橋市本町1－9－4　☎（0474）33－3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨（シャルロット）	7'10"12	Y.F	ALL
2	侍魂天草降臨（橘右京）	7'41"58	Y.F	ALL
3	侍魂天草降臨（天草四郎時貞）	11'40"60	CAB	ALL
4	侍魂天草降臨（風間蒼月）	9'22"26	CAB	ALL
5	侍魂天草降臨（千両狂死郎）	10'40"60	E.R	ALL
6	ザキングオブファイターズ'96	1,077,200	Y.F	ALL　テリー アンディ　クラーク
7	ストリートファイターZERO2（[illegible]）	2,096,100	F.H	ALL サバイバルモード
8				

通信欄
●今年も残り少なくなってきました。そろそろゲーメスト大賞の季節ですね。今年はどのゲームが受賞するか楽しみです。
年内に来店して頂いた方々誠にありがとうございました。
担当　ミッキー

プレイランド　ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1－130　☎（0246）43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3（リオン）	3'45"92	PLD	1c ALL
2	バーチャファイター3（ラウ）	4'03"21	SDH	1c ALL
3	ストリートファイターZERO2アルファ（春麗）	2,380,700	C.C.B	1c ALL
4	X-MENvsストリートファイター（春麗、豪鬼）	2,002,100	盗賊シーフ	1c ALL
5	X-MENvsストリートファイター（春麗、リュウ）	1,686,000	盗賊シーフ	1c ALL
6	X-MENvsストリートファイター（春麗、ガンビット）	1,303,700	盗賊シーフ	1c ALL
7	D&DⒷS.O.M（ファイター）	2,911,031	バアン	1c ALL
8	D&DⒷS.O.M（ドワーフ）	2,946,758	ラ王	1c ALL

通信欄
●㋕松本さん、㋢斎藤さんニューゲーム待ってます。

アミューズメントセンター　ブリッジ

東京都国立市富士見台１－16－８　☎（0425）76－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター３	5段　554,400	いらっちゃいマシーン	１coinALL サラ
2	バーチャファイター３	6段　651,800	負け犬S	１coinALL ラウ
3	X－MENvs ストリートファイター	866,400	ABO	サイクロップス (ED)ストーム
4	侍魂天草降臨	10'47"61	MNK	１coinALL 閑丸使用
5	侍魂天草降臨	11'26"68	ナウなヤングにバカウケ(笑)	１coinALL 覇王丸使用
6	バーチャロン	3'24"49	三千院　帝	ライデン使用 ALL
7	ステークスウィナー２	28億6,790万円	ナコトさん最近…まいちゃん大	トップモデル使用 １c ALL
8	対戦とっかえだま	1,363,600	わんにゃん２ウッキうれしー３　b/ま。	６面13連鎖 ひろし&ひとみ♡

通信欄　●最近ハイスコア申請が非常に冷えきってます。みなさん！もっとハイスコアボードをもり上げてください。大募集中です。ちなみに、僕の就職先も大募集中です。
（明星大学４年、ブリッジバイト歴１年５ケ月、卓丸仮面）よろしくね。

ゲームインナミキ明大前

東京都世田谷区松原２－27－14　☎（03）5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイ・ストーム (RG－2)	23,140,100	T３－ごろりん	ALL
2	蒼穹紅蓮隊(屠竜)	19,958,375	AAA	ALL、㊠
3	ぷよぷよ通	920,141	ひげぷよまん (SPD－H.T)	MA×16連鎖 サタン落ち
4	19XX (ライトニング)	17,374,600	RADIコミリスナー SVX	ALL㊠残×５ ボム×４
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,834,400	OGA－小川団	ALL、MA×18 鏡魅羅使用
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,891,000	OGA－小川団	ALL、MA×17 優美使用
7	バーチャファイター３ (ジャッキー)	2'32"26	APO	ALL
8	バーチャファイター３ (アキラ)	2'12"89	MMR－ウルフィー	ALL

通信欄　●

アミューズメント　ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－４　☎（03）3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	5'26"31	シコクマン、N.N肉 肉言うなっちゅーの！	１コインALL 右京修羅
2	侍魂天草降臨	7'36"40	JAM.KAZU鬼♡ K坂さん天草どーすか	１コインALL 天草、羅刹
3	侍魂天草降臨	7'48"59	ULD.魔王良平♡ アウトポストォォォ！	１コインALL クムルん、羅刹
4	侍魂天草降臨	9'44"63	CRY.切り裂き♡ ハメてます?KGK+E	１コインALL 紅十郎・修羅
5	X－MENvs ストリートファイター	1,542,200	K.K.我!無限コンボを極めし者なりっ！	１コインALL ウルヴァー、リュウ
6	バーチャロン	4'16"29	ECG.切り裂きと帝国華撃団結成っ!!	１コインALL テムジン
7	バーチャロン	4'19"03	ECG.走れぇ～九速のぉ～てんりこぉ～く	１コインALL テムジン
8	バーチャファイター2.	対戦者熱く募集！	もりあがってまっせ！熱く再度燃してますっ！	今度一人三キャラで大会しよっかな

通信欄　●

GAME DEL RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘1－4－3外山ビル1F&2F　☎（0424）24－4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター３ (アキラ)	2'15"85	関西人	ALL ６段
2	ストリートファイターZERO2アルファ(ケン)	2,839,400	店員J	ALL　三本先取 P×8
3	X－MENvsストリートファイター (リュウ・チュンリー)	1,692,000	141大将	ALL
4	X－MENvsストリートファイター (サイクロップス・リュウ)	1,517,200	ちょいなS	ALL
5	侍魂天草降臨 (風間蒼月)	6'48"00	ヌルハチVer.C ブルーハワイ141	ALL
6	侍魂天草降臨 (覇王丸)	7'06"40	ポストしのぶ	ALL
7	プリンセスクララ大作戦 (クララ)	1,270,800	クララにクラクラ	４面まで
8	ステークスウィナー２ (アースウエイク)	31億5,690万円	えらっ～	ALL

通信欄　●バーチャ３大会に参加してくださったみなさま、ありがとうございました。年末に行う大会に向け腕を磨いてください。また店内も新作ラッシュとなります（おそらく）スコアラー、各対戦ゲームプレイヤーお待ちしております。ひばりが丘南口にぜひ！

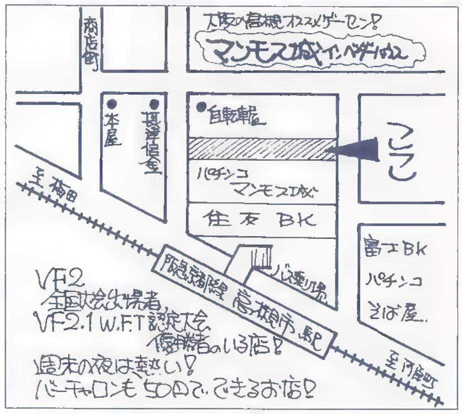
アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2－12－9駒込富士ハイツ１F　☎（03）3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	20,506,000	CRM(RG－2)	ALL・改・連ナシ
2	X－MENvs ストリートファイター	1,589,300	B・B	ALL
3	ステークスウィナー２	30億9,440万円	ほりい (アースクウェイク)	ALL
4	ザキングオブファイターズ'96	623,600	AI(怒チーム)	ALL
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,743,800	OGA－小川団 鏡魅羅MA×15	ALL
6	マジカルドロップ２	2,806,706	T・D	ALL
7	19XX	14,596,500	２・W	ALL・改・連ナシ
8				

通信欄　●レイストームとステークスウィナー２のスコア頑張りました。次回は格闘ゲームのスコアを狙います。他店、地方よりのスコアラーのみなさんの挑戦も大歓迎です。ぜひ、記録をぬりかえてください。

by T・E



IC狛江店

東京都狛江市東和泉３－12－20　☎（03）5497－6971

	GAME	Hi-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター３	2'05"76	emu	ALL　ラウ
2	ザキングオブファイターズ'96	558,100	UFO派だけど ICS－M.W	ALL　テリー イオリ　アンディ
3	餓狼伝説スペシャル	2,310,800	ちょっと古いかな? ICS－M.W	ALL　舞２万×３落ち　DX
4	レイストーム	22,107,700	T３－キバヤ死　ⓒ	1c ALL 残０勝RG－２
5	コズモギャングザパズル	9,999,999	これも古いかな? 青マナ改め、W－１号改	LV497　１時間35分で達成
6			今回申請少ないですね でもこれは、みなさん	
7			VF３の対戦に熱くなって他のゲームやるヒマ	
8			無いだけです。バーチャ夫婦遠征ありがとう	

通信欄　●ICS－M.Wさん、わざわざ途中下車してまでの来店ありがとうございます。AHOさん達も来店お待ちしてます。T³－キバヤ死ⓒさん遠征ありがとうございます。目指せ240万！
VF３の対戦は、平日の場合、夜に異常に盛り上がってます。㊝

赤羽ニューオリンピア

東京都北区赤羽２－10－５　☎（03）3598－0205

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	11,336,000	T.K	GLAY－1 ALL
2	レイストーム	23,428,150	T.KO－SHOW	GLAY－2 ALL
3	ストリートファイターZERO２アルファ	2,726,300	NTS	サバイバルモード ローズ　P×12
4	メタルスラッグ	2,589,640	NTS	１coinALL ほりょ×65
5	ロジックプロ	32,346	K.T	HELP　残１
6	ステークスウィナー２	30億4,990万円	クニヒサ	アースエイク
7	戦国ブレード	1,001,200	サス兄	ステージセレクトあり　２－２下
8				

通信欄　●12月18日～25日クリスマスイベントを行います。いろいろなイベントをやりますので来てね。
あと格闘ゲームの強い方（うまい人）の来店まってます。
熱い対戦をしたい！

アミー

東京都板橋区赤塚新町１－22－４　☎（03）3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダンシング、アイ	918,900	213	10面
2	ステークスウィナー２	31億6,690万円	ツモのみ	ALL
3	X－MENvs ストリートファイター	1,890,300	大江戸ファイター秀月	ALL (ゴウキ・春麗)
4	スラムダンク２	201点	X.Y.Z	ALL(インディアナペイサーズ)
5	バーチャファイター３ (ジェフリー)	1'57"73	ボボ、ブラジル	ALL
6	バーチャファイター３ (ラウ)	2'36"90	スネちゃま	ALL
7	バーチャファイター３ (アキラ)	3'06"84	スネちゃま	ALL
8				

通信欄　●ストリートファイターXの大会もみなさまのあたたかいご支援のもと開催できました。次回はX－MENvsストリートファイターとバーチャファイター３の大会も考えております。TELにて日時等ご連絡ください。なお地下メダルコーナーも充実一途パワーアップ!!

GAME IN What's

東京都東村山市栄町2－22－21両ビル1F&B1F　☎（0423）91－0096

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター３	2'59"34	ROZ	ジャッキー
2	侍魂天草降臨	8'48"03	ROZ	ガルフォード
3	侍魂天草降臨	9'36"06	NIX	タムタム
4	X－MENvs ストリートファイター	1,333,900	ヘチョ	リュウ、ナッシュ
5	X－MENvs ストリートファイター	1,126,200	ROZ	ケン　キャミィ
6	X－MENvs ストリートファイター	1,334,000	S・N	チュンリー キャミィ
7	X－MENvs ストリートファイター	1,285,300	S・N	ダブルチュンリー
8	蒼穹紅蓮隊	ハイスコア募集中		

通信欄　●VF－3、サムスピ天草降臨、X－MENvsストリートFが、nakanakaがんばっております。11月より、ネオプリント、ハイシールなどのシール機も入荷しましたので、とくに、女性の方のお越しをお待ちしております。１回200円です。

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町４－７西村ビル２F　☎（03）3991－6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	C210,440	CBA	ステージ７ ラスボス
2	蒼穹紅蓮隊(屠竜)	15,656,265	TRU	１－６ １コインです
3	対戦とっかえだま (白川りか)	1,159,000	OGA－小川団 けっこームズい	７面まで 11連鎖
4	対戦とっかえだま (ロッカー)	1,364,900	OGP－鈴木団㋯ やっと８面	８面まで 11連鎖
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,854,500	OGA－小川団 鏡魅羅命	ALL　鏡魅羅 19連鎖
6	ライデンファイター	募集してまーす。		
7				
8				

通信欄　●バトルガレッガ、燃え上っています。一度のぞいてください。レトロゲーム、ワルキューレの伝説復活！次は魔界村を予定しています。

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩８－15－３　☎（03）5668－8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	12,060,120	OMK－SAN太郎	ALLサンシャインで３万負け
2	ナムコクラシックコレクション (ゼビウス・アレンジ)	3,629,760	㊗DIN－PAN	EX－1クリアSOL ㋩　連必付
3	ザ・キング・オブ・ファイター'96 (テリー、チン、アテナ)	905,700	GSM－亀	ALL
4	ストリートファイターZERO２アルファ(リュウ㊙)	3,119,400	GSM－亀	P×11ALL 連必付サバイバル
5	ワイディングヒート	1'43"338	GKK、LIE㊝	初級コース
6	プリンセスクララ大作戦 (クララちゃん)	3,194,900	パンチラ大好きSTG－つるぺたむね子	ALL
7				
8				

通信欄　●

GAME OFFいろは店

静岡県浜松市高丘町１－１－３　☎（053）439－4536

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	13,124,290	H.K カオルゴッツ	ステージ7 隠しキャラJ
2	蒼穹紅蓮隊	22,007,449	·F·	ステージ6 一号機　屠竜
3	アクアジェット	1'54"58	T.O	EXPERT タイムアタック
4	レイストーム	16,221,500	BIT	K−G2 ステージ8　ラスボス
5	対戦とっかえだま	1,467,000	··?　どおですか〜調子は	レベル松　S−8 三条塚あやめ
6	バーチャファイター３	2'49"26	まつたけ……しかも こ·く·さ·ん♡	使用キャラ アキラ　２本制
7	バーチャファイター３	2'09"40	GHQ	使用キャラ アオイ
8	レイストーム	9,995,450	HRD	R−G ステージ8

通信欄
●只今、GAME OFFいろは店では、バーチャファイター３がかなり熱い！最近では、常連さんたちと他県から来てくれたお客さんたちが、VF３で熱い戦いを繰り広げている。すごすぎ♡　腕に自信のある人、GAMROFFいろは店で試してみては。アディッシュ！

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船１－22－26大船会館２Ｆ　☎（0467）44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X−MENvs ストリ トファイター	1,117,000	永田	ALL
2	侍魂天草降臨（タムタム）	7'58"14	たわⓚ	ALL
3	バーチャファイター３（あおい）	1'53"81	長谷　嘉祥	ALL
4	蒼穹紅蓮隊（３号機）	20,097,321	玲子（19才）	1−6
5	蒼穹紅蓮隊（３号機）	16,650,780	YAT山本桂FC	ALL
6	レイストーム（GRⅡ）	23,113,300	さっきい	ALL
7	神凰拳（シーナ）	512,800	BONDO.O	ALL
8				

通信欄
●バーチャロン50円、その他新作続々入荷中！レゲーコーナーも充実！UPLの名作シュトラール、コナミ・サーカスチャーリー等ALL50円！スコアラーの方も大募集中！午前中が特に狙い目かも!!

AMランド　ケンタゴン

東京都新宿区百人町1－10－7一番街ビル1F　☎（03）5386－2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム（RG２）	21,929,850	CBA−CCB ラスボス40連敗男さ	AL_ 後70万位で終
2	ゼビウス３D/G	6,960,160	赤ソル２本落した男	ALL
3	蒼穹紅蓮隊（リカ）	30,703,997	CBA−大好きルリちゃん（11さい）	ALL　連付
4	19XX（ライトニング）	18,700,700	CBA−K.T（♂） あそこに毛が欲しいさ	ALL全然つながらん!CB×１
5	X−MENvsストリートファイター（リュウゴウキ）	2,257,600	CBA−K.T 八木の笑顔で一日幸せ	A_Lしただけ
6	ストリートファイターZERO2アルファ（ケン）	2,574,700	CBA−CCB 穴があったら入れたい	ALL P×11
7	クレオパトラフォーチュン	6,023,540	CBA−K.T ケンタゴン穴ウメ隊長	やさしい　L76 12連鎖×１
8	対戦とっかえだま（しんw'htクリスタルマイト）	1,237,300	せきをしてもひとり	松　R−8

通信欄
●このスコアがのる頃はもう世間では冬がはじまる頃でしょうか。お店では新作のラッシュでガラリと変わりそうです。面白いゲームがたくさんでてくるといいですね。さて開店当時からの常連のKくんが無事に大学が決まったそうです。おめでとうよかったね。

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南３－７－５　☎（058）274－3295

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X−MENvs ストリートファイター	21WINS	K.H	
2	X−MENvs ストリートファイター	1,208,100	BAT	
3	侍魂天草降臨	8'42"99	A.I	ザルフォード １コイン
4	侍魂天草降臨	10'45"16	W.K	風間秀月 １コイン
5	侍魂天草降臨	14人抜き		ナコルル
6	クレオパトラフォーチュン	1,199,920	A·I	レベル36 565ブロック
7				
8				

通信欄
●めっきり、寒くなりましたね！みなさんも、風邪をひかないように気を付けましょう。さて、バーチャ３の人気は上々です。
とくに、土曜日は、順番まちで、なかなかあきません。
みなさんも、土曜日だけじゃなく、平日にも来てください。　店員一同

AMデンジャラス　ピアフェスタ

山梨県甲府市小河原町571－１　☎0552－43－7967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	8'49"69	お山の大将=10時間 浮かし屋Toshe!!	ALL　タムタム オーイエー
2	侍魂天草降臨	9'23"16	浮かし屋Tosho!! JAM　オーイエー	ALL ガルフォード
3	バーチャファイター３	1'31"32	全国TOPに18秒負け 窪田恭一君　↑多分?	ALL　カゲ 先月から進歩なし
4	バーチャファイター３	1'45"32	浮かし屋Tosha!! ZGF−PAX	ALL アオイ
5	バーチャファイター３	1'51"10	浮かし屋Toshu!! 俺様オーイエー	ALL　ジャキ夫 ド下手
6	バーチャファイター３	1'51"47	朝一ゲームは調子良い　ZGF−PAX	ALL　アキラ １本負けてます
7	バーチャファイター３	1'56"51	昔屋Toshi 俺様（デブ専）寺西勇	ALL タカアラシ
8	バーチャファイター３	1'42"92	３人目で乱入された♡ 奴　殺す　←残念♡	ALL追い風参考 タカアラシ

通信欄
●当店は平日は11時〜24時　土日祭祝日は10時〜24時　営業してます。
最近伝説の間合い&動かざること山のことしな人か多いです㊢

AMファクトリー　タイムマシン

東京都豊島区南大塚３－44－11フサカビルＢ１Ｆ　☎（03）5951－6024

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX	14,317,600	999	ALLⓈ　連付き シンデン　残×３
2	D&DⓇS.D.M	957,095	WNX	ALL LV12 ドワーフ　使用
3	侍魂天草降臨	6'16"55	Yuu	ALL　赤シャルロット修羅、剣聖
4	侍魂天草降臨	6'40"22	WNX	ALL　橘右京 羅刹、剣豪
5	X−MENvs ストリートファイター	2,050,200	WNX	ALL　ウルヴァリン&マグニートー
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,873,700	GAM師匠に感謝 OGA−小川図	ALL　片桐彩子 18連鎖
7	沙羅曼蛇２	1,711,300	Yuu	２−６　連付き ２P　使用
8	グラディウスⅢ	1,384,370	DRF	２−１

通信欄
●「続・続・幻の聖地〜完結編」〜異変が起きた。そうあのソウルエッヂが姿を消したのだ。そして今、鉄拳２も姿を消そうとしている。一時代を築いた彼等は新たな戦いに挑む。そして来年の春に新たな伝説が生まれる事を誰も知らなかった。そう、幻の聖地TMで…

アミューズメントＪ　岐阜店

岐阜県岐阜市北一色２－１－29　☎（058）247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バ　チャファイター３	2'38"02	VF３	PA. ALL
2	バーチャファイター３	2'53"21	JEF	JACKY ALL
3	バーチャファイター３	2'59"82	Y.S	PAI ALL
4	バーチャファイター３	3'00"35	JUN	SARAH ALL
5	バーチャファイター３	3'01"87	M.J	AKIRA ALL
6	バーチャファイター３	3'02"56	VF３	LAU ALL
7	バーチャファイター３	3'06"11	RYU	AKIRA ALL
8	バーチャファイター３	3'20"00	狂乱のベーシスト HIROSHI	SARAH ALL

通信欄
●当店は県下最大のVF３専門店です。VF３の猛者たちが集結しています。年末年始にかけて、VF３大会も用意しております。ふるってご参加ください。

ゲームコンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通１－１－33　☎（054）253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター３（アキラ）	2'46"26	ASD　AKR	１コインALL
2	X−MENvs ストリートファイター	2,119,600	小長井君	１コインALL（友情コンビ）
3	バトルガレッガ	8,846,570	ASD−AKR	６面 ガイン
4	ステークスウィナー２	25億2,040万円	ダンス　イン　ザ　タンク　byけんち	１コインALL スーパーモデル
5	スーパーパズルファイターⅡX（ケン）	283,970	やん ハゲのイクヒデ	マニアモード １コインALL
6	ストリートファイターZEROアルファ（豪鬼）	2,569,500	ASD−AKR	１コインALL サバイバルモード
7	スーパー上海	77,100	杉山さん	６面
8	ストリートファイターⅢ		これが載るころには入荷日がわかるかな?	

通信欄
●当店は年末年始休まず営業します。そして冬休み中にはゲーム大会を開催します。詳しくは店頭のPOPにて！VF３対戦台が夜になると盛り上がっています。他店の強者共様！遊びに来てね〜！KP君おつかれ様　全台１プレイ50円　●担当　サーファー　A

ICチェーン千歳船橋店&経堂店

東京都世田谷区船橋１－14－２　☎（03）3426－8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X　MENvs ストリートファイター	1,238,100	コ−ヘイ	A_ダルシム マグニー経堂店
2	ダンシングアイ	1,491,700	突撃一本松	R−13 経堂店
3	ストリートファイターZERO2（ダン）	2,215,200	MAK	ALL 船橋店
4	ストリートファイターZERO2（さくら）	2,043,800	MAK	ALL 船橋店
5	ストリートファイターZERO2（リュウ）	1,769,200	村中　淳	ALL 船橋店
6	バーチャファイター３（リオン）	2'38"60	全身タイツのフレディリーオフ	ALL 船橋店
7	バーチャファイター３（ジャッキー）	3'34"10	H·M	ALL 船橋店
8	ステークスウィナー２（スーパーモデル）	11億0,440万円	きくち	経堂店

通信欄
●バーチャファイター３の初心者優先台をつくりました。どこからどこまでが“初心者”なのか、このあたりはお客様ご自身の判断とさせて頂いておりますが、それはそれで初心者同志盛り上がっています。「自分は“初心者”」という方、御来店お待ちしています。

アミューズメントＪ　大垣店

岐阜県大垣市築捨町３－119　☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	11'41"75	Y.Y	首斬り破沙羅 ALL
2	侍魂天草降臨	9'01"15	DDD	タムタム ALL
3	バーチャファイター３	2'56"10	M.J	SARAH ALL
4	バーチャファイター３	2'37"03	Y.S	PAI ALL
5	バーチャファイター３	3'08"92	AA?	LAU ALL
6	バーチャファイター３	3'01"00	Y.H	JACKY
7	バーチャファイター３	3'02"93	VF３	AKIRA
8	ライデンファイターズ	3,077,390	JEF	S−4

通信欄
●クリスマスの季節になりました。当店は、岐阜県下最大規模のVF３（バーチャファイター３）設置店です。クリスマスから年末にかけて、様々なイベントを用意しております。ふるってご来店ください。

プレイシテイキャロット静岡店&アピア店

静岡県静岡市中吉田15－８プラザアピア１Ｆ　☎（054）263－8604

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊（鷗牙）	27,961,597	善之字元帥	ALL　連付 60万×７
2	レイストーム（RG−２）	17,470,750	ASD−TMY	ALL　連付
3	ギャロップレーサー（トロットサンダー）	7'48"20	N.Y	ALL ドリームクリア
4	アクアジェット（スタンダード,F.A.）	1'47"93	ELY㋢	完走　ペンギンモード
5	侍魂天草降臨（天草四郎）	12'23"27	あいだ☆しゃるろっと	１c ALL
6	デッドオアライブ		入荷予定!お楽しみに。	
7	バーチャファイター３		対戦台入荷。強者をお待ちしています。	
8				

通信欄
●デッドオアライブかなり良さそうです。当店は入荷いたしますので是非一度遊びに来てください。その他の対戦、スコアも盛り上がっております。

プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町３－95　☎（045）252－1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	9'20"04	ZEB	天草四郎時貞 修羅　ALL
2	侍魂天草降臨	10'11"52	TKD	ナコルル　修羅 ALL
3	侍魂天草降臨	10'42"96	BEE	覇王丸　修羅 ALL
4	ネビュラスレイ	1,230,390	F.H	1−6
5	レイブレーサー	1'51"056	FANCY−KETOSE	CITY
6	レイストーム	14,716,850	ARK	RG−２　７面
7	蒼穹紅蓮隊	10,450,670	T.S	1−6　屠竜
8	ダンシングアイ	3,367,750	FANCY−KET OSE	ALL

通信欄
●いよいよ1996年も終りですが、当店では今年も年末年始は特別延長で午前１時まで延長！そして当然毎年恒例「1月1日は日の出と共に開店！1997年一番乗りの人には何かいいことあるかも?」企画も行います！来年もPC伊勢崎町店をよろしく！

ゲームプラザ　トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8　第1Uコーポ1F　☎(052) 452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MENvs ストリートファイター	1,104,700	このゲームは稼ぎムズイっす　T.N	1cALL ウルヴァリン、ゴウキ
2	X－MENvs ストリートファイター	1,128,601	全キャラクリアー終了 そのうち消えるぜー司	対戦×2 ウルビー&お天気
3	ザキングオブファイターズ	599,300	トリァア!!オリャッ!!で任務完了!!　T.N	1cALL ロバートクラーク庵
4	得点王炎のリベロ	得失点差+9	クリアー見えたぜ!皆もおかーのおーっ!司	セミファイナル 日本チーム
5	ギャロップレーサー	7' 45"95	秋華賞万馬券的中!! HYK－変態教祖	サクラバクシンオー おそすぎる。
6	ギャロップレーサー	7' 49"48	HYK－変態教祖 とヒサヤ司オー。(笑)	トロットサンダー 何でか同タイム。
7	蒼穹紅蓮隊	12,984,380	M.T	6面　ラスボス 1号機使用
8				

通信欄　●賀正　今年もトンガをよろしくね♡ハイスコアは常時募集してます♡ゲーム大会は毎月第2土曜日3時から好評開催中!何の大会かは気軽にTELで問い合わせてみてネ!イラストボード、ノートはいつも燃えてまっす!(笑)　by　ギャザに夢中♡ハイトのうさぎ山

アミューズメントパーク　タカラ島金沢杜の里店

石川県金沢市若松町103街区11ジャスコ杜の里SC1F　☎(0762) 34－8733

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO	2,760,600	K.S	ソドム　ALL
2	ストリートファイターZERO	1,377,800	R.G	リュウ　ALL
3	ストリートファイターZERO2	1,779,100	細谷　竜	リュウ　ALL
4	ストリートファイターZERO2	1,578,100	細谷　竜	ケン　ALL
5	X－MENvs ストリートファイター	1,098,400	DAI	サイクロップス ウルヴァリンALL
6	X－MENvs ストリートファイター	1,019,200	鳳凰寺　風	ALL
7				
8				

通信欄　●

ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－121　☎(0584) 89－6390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2アルファ	2,957,400	UPG	サバイバルモード ALLケン
2	バブルメモリーズ	13,971,710	TNS	60面
3	スターグラディエイター	4' 13"17	UPG	ALL ゴア
4	スターグラディエイター	5' 27"81	TNS	ALL ビルシュタイン
5	スターグラディエイター	6' 15"68	UPG	ALL カッパ
6	スターグラディエイター	6' 43"58	UPG	ALL ハヤト
7				
8				

通信欄　●当店は、ハイスコア大募集しています。マニアックなゲームも受付ております。

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1－5－1グリーンシティ3F　☎(0565) 88－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	8,830,300	東福山アキラ	ワイルドスネイル(ABC)6面
2	対戦とっかえだま	1,778,500	きらあっ	ボス使用 1コインラス面
3	ストライカー1945	1,439,200	あなうめくん	ラピットファイア 1コイン2－7
4	戦国ブレード	1,172,100	H8.9.15より保持 わん2堂	ユーニス使用 1コイン
5	スーパーパズルファイターIIX	382,440	H8.9.22より保持 BEE	ノーマル　ALL ドノヴァン使用
6	闘姫伝承	1,276,000	H8.7.11より保持 わん2堂	マリー&キング 1コインALL
7	D&D® S.O.M	3,544,480	H8.8.24より保持 あなうめくん	エルフ　RD有り 1コインALL
8	ウォーザード	好評稼働中		

通信欄　●CAPCOM最新作ウォーザード入荷!レベルアップシステムに注目せよ!話は変りますが、みなさまの要望により、以下の物が入荷予定です。・プリントクラブ(スヌーピー)パズルボブル3、デッドオアアライブ。詳しくは店当又はスタッフへ。

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－1　☎(0762) 75－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MENvsストリートファイター(リュウ・チュンリー)	865,200	DON	ALL連・必なし 1クレジット
2	ストリートファイターZERO2(ソドム)	2,306,500	YKI	ALL連・必なし 1クレジット
3	リアルバウト餓狼伝説(不知火舞)	1,259,700	K.H	ALL連・必なし 1クレジット
4	マーヴルスーパーヒーローズ(ウルヴァリン)	1,213,200	HAN	ALL連・必なし 1クレジット
5	パズルボブル	29,540,400	FNL	ALL連・必なし 1クレジット
6	ぷよぷよ通	656,536	FHU	ALL連・必なし 1クレジット
7	赤マルQ上昇 ドントアール	1,035,500	K.N	ALL連・必なし 1クレジット
8	テトリス	101,655	FNL	4面?連・必なし 1クレジット

通信欄　●当店では今冬も「ハイスコアチャレンジバトル」を実施します。2機種の制覇獲得キャラ数により豪華?賞品をご用意しました。誰でも?クリアできる「アノ」ゲームとちょっと研究?すればクリア可能なあのゲームの組合せです。詳しくは店内ポスターを見てネ!

高宮ラッキーゼームセンター

福岡県福岡市南区高宮1－6－11　☎(092) 524－6557

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プリンセスクララ大作戦(キララ)	3,743,200	UME	1c ALL
2	クレオパトラフォーチュン(イーシースタート)	3,650,340	荒神様MOG(も) 高宮パトラーズ会長	1c ALLクリア L99B1107
3	侍魂天草降臨(風間蒼月)	8' 44"85	今夜のKAZ	1cALL らせつ
4	侍魂天草降臨		カズ夫ちゃん がんばれ	
5	バーチャファイター3(たかあらし)	1' 53"32	穴うめ君1号	1c ALL
6	バーチャファイター3(アキラ)	2' 53"82	穴うめ君1号' MOC－㊁－	1c ALL
7	バーチャファイター3(ジャッキー)	3' 28"10	穴うめ君2号'ターボ	1c ALL
8	ライデンファイターズ JUDGE SPEAR	5,907,820	せっぺい♡" みさをちゃん	1c St5 ㊤付

通信欄　●いやあ、クレオパトラは熱いなあ。1人用はね、、、。
よし、お茶くみのせっぺい君の下に、こっちの原さんを加えようこれでパトラーズは6人になったな。

GAME's MILK

京都府宇治市大久保町101－5　☎(0774) 44－5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム(RG-2)	20,287,500	R・	ラスボス　L
2	バトルガレッガ(ミヤモト)	14,248,840	GSK	ALL
3	蒼穹紅蓮隊(3号機)	23,655,897	SSJ	ラスボス
4	バーチャファイター	1' 37"31	ANC	ジェフリー
5	航空騎兵物語	2,887,500	GSK	連 ミス3回
6	餓狼伝説	1,188,700	WZH	連必 テリー
7	餓狼伝説	4,640,000	WZH	連必 ジョー
8	ストリートファイターZERO	3,567,300	ヨッシーV	連必 ガイ

通信欄　●VF3・ZERO2・KOF'96などの勝ち抜き大会を毎月開催しています。またシューティング大会も毎月の恒例となり盛り上がっています是非腕に覚えのある方の参加をお待ちしています。季刊誌の発行は毎月15日です。投稿を募集しています。

あそび天国

石川県鹿島郡鹿西町金丸458－1　☎(0767) 72－4218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D® S.O.M(エルフ)	3,890,060	みんと12歳☆ミ	ALL 連付き
2	D&D® S.O.M(シーフ&エルフ)	5,597,520	アドヴァンスド ミホキヨコンビ☆ミ	ALL 連付き
3	ザキングオブファイターズ'96(ラルフ,テリー,アテナ)	700,300	T.F改めさぶさぶ	ALL
4	アウトフォクシーズ(ベッティ・ドー)	13,741,000	百式.出る!!	ALL
5	X－MENvsストリートファイター(チュンリー,リュウ)	1,813,700	ニューバージョンだから、点数でない☆ミ	ALL 連付き
6	ストリートファイターZERO2(さくら)	2,576,400	T.BALANCE	連付き　P×12 ALL
7	ストリートファイターZERO2(バデ夫)	1,995,100	あと80万	連付き　P×8 ALL
8	バーチャファイター3(ラウ)	24連勝	[illegible]	タイマン勝負です

通信欄　●さあ冬だ!外は寒いぜぇ〜。そんな体が寒い時には「あそび天国」で、心を暖める為に対戦ゲームだ!!雪も溶ける勢いで、熱くなれ。VF3やXMENvsSF等が有ります。VF3は100円4SETです。新入荷「魔界村」もあるからぜひ来てね。　by SRT

ゲーム　ブルース

岐阜県大垣市高屋町1－43第1ビル1F　☎(0584) 82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MENvs ストリートファイター	1,813,100	AMP	ALL リュウ・ゴーキ
2	X－MENvs ストリートファイター	1,789,600	AMP	ALL
3	蒼穹紅蓮隊	13,276,420	YSO－AZ㊙㊤	6ボス 入指多蘭
4	ザ・キングオブファイターズ'96	633,600	M.S	ALL エディットチーム
5	ザ・キングオブファイターズ'96	614,300	Y.2	ALL エディットチーム
6	究極タイガーII	8,983,300	GMSTO541 N.B	ALL　2P使用
7	究極タイガーII	8,311,720	H－U上原	ALL　1P使用
8	プリンセスクララ大作戦	2,932,000	ATL	クララ

通信欄　●シールを作る機械が2台になりました。
ときメモのパワーはどこまでつづくのでしょうか?ときめきのCDまで入っちゃっています。同級生ハート3、卒業キーホルダー、ときメモパート2キーホルダーも入荷します。下級生・卒業ポスター入荷

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1－2－8名宝会館B1F　☎(052) 204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	10,721,950	SOLID－S.S	R－GRAY1 ALL
2	アルペンサーファー	1' 30"575	マジカル頭脳パワー 3バカ娘	上級F.R
3	アルペンサーファー	1' 39"574	マジカル頭脳パワー 3バカ娘	上級T.T PERFECT
4	ダンシングアイ	863,300	㊗	キッズモード 3サル設定　9面
5	バーニングフォース	572,680	徳	4－2　裏×1
6	ローリングサンダー	273,940	チョロ	旧ver. 8面(2－3)
7	エメラルディア	7,272,946	Macco	L.113 上級スタート
8	X－MENvs ストリートファイター	1,117,600	渕健様お元気ですか? ナイスブラザー	春麗&リュウ クリアは春麗で

通信欄　●今、世にあるゲームで一番アツいものと言えば、やはりナムコの「ギノウタイ」でしょう。当店で完全なる全能者となられた方には、その功績をたたえ、1m以上もある「全能者育成計画書」を筐体横の壁に貼り出しています。全能者のご来店をお待ちしております。

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1－12　☎(0532) 55－8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊	17,844,953	光狼CAN	6面ラス前　屠竜 出荷設定
2	侍魂天草降臨	9' 13"03	光狼CAN	タムタム修羅剣豪 1コインALL
3	ダンシングアイ	920,700	店長に借金する男 うっちー(サル)	10面 サル3匹
4	バーチャファイター3	2' 50"08	美少女キャラ死ね死ね団チビデブハゲ専鈴木	タカアラシ使用
5	バーチャファイター3		対戦者募集中!避けをどう使うかが勝負だ。	
6	X－MENvs ストリートファイター		対戦者募集中!ストII&Xメンの夢のバトル	
7	ストリートファイターZERO2アルファ		対戦者募集中!根強い人気で好評稼働中。	
8			カプコン名作アクション、設定甘めで稼働中	

通信欄　●同級生、ときメモ、エヴァ関係の景品が超充実しています。11月は卒業グッズも新たに登場。更に年末には「ときメモ縁日」開催決定!非売品グッズ大放出、メモリマンなら来るしかない。セラージュも入荷して女性客急増中。やっぱりシール機はすごいねえ。

プレイステーション　プラスワン

新潟県白根市小坂148－1　☎(025) 373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ステークスウィナー2	31億1,140万円	JFK	7戦17勝 海外8勝
2	バーチャファイター3	2' 58"68	WRX	パイ ALL K・O
3	バーチャファイター3	2' 24"43	BJ	影丸
4	バーチャファイター3	2' 58"51	FBI	鷹嵐
5	侍魂天草降臨	4' 42"70	EMI	タムタム　羅刹 LEVEL　3
6	侍魂天草降臨	5' 14"26	MAX	バサラ　羅刹 LEVEL　3
7	侍魂天草降臨	6' 48"30	004	右京　修羅 LEVEL　3
8	クレオパトラフォーチュン	3,995,590	CAP－AB.	レベル76 ブロック1210

通信欄　●サムライスピリッツ天草降臨のスコアは、全てLEVEL3でのものです。ご了承ください。
私、個人的にはウォーザードの入荷を心待ちにする今日この頃です。

プレイスポット　ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971－1　☎（086）427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル2X	32,352,330	笠岡プレイランドから…KTN	1c ALL
2	ステークスウィナー2 ㊕アースクェイク使用	31億5,190万円	オトコダカラ	1c ALL 連なし
3	ステークスウィナー2 ㊕スーパーモデル使用	28億4,790万円	ウキウキ	1c ALL 連なし
4	バーチャファイター3 (サラ)	3'56"10	JES	1c ALL
5	アンダーカバーコップス (ローザ使用)	2,727,080	K.R	3面ボスにて GAMEOVER
6				
7				
8				

通信欄　●KTNさん、笠岡プレイランドからのお越し有難うございました。後続が欲しいので、次はさらにお友達を連れてきてもらえると秘かにうれしいかも…です。近日、ストZERO2で大会をしたいとの声があります。興味のある方は、お店を、のぞいてってください。

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－9　☎（086）274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャストライカー	+11	KENTO	ALLクリア ブラジル
2	パズルボブル2X	471,977,280	SPN-PDT KEI 大木ボンド	表面 Wソン ALLクリア
3	侍魂天草降臨	10'08"48	M.O	牙神 幻十郎 ALLクリア
4	侍魂天草降臨	6'52"17	M.O	覇王丸 ALLクリア
5	スターグラディエイター	5'33"00	YUK	ハヤトEXステージ 1コインALL
6	バーチャファイター3 アルファ	30人抜き	YAN	1コイン アキラ使用 ALL
7	ストリートファイター ZERO2アルファ	2,762,100	SPN-PDT-KEI 一種、二種	殺意リュウ ALL サバイバルモード
8	X-MENvs ストリートファイター	1,862,700	SPN-PDT-KEI 三上さんありがとう	リュウ、コンギ ALL永久コンボ㊐

通信欄　●山形からはるばる岡山まで（11月9日）こられた三厨さん、御来店ありがとうございます。またの御来店をおまちしております。店員より！

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町1－11－8FANIQB1F　☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	2'35"35	YOJ 空中コンボのみ	1c ALL タカアラシ
2	X-MENvsストリートファイター	1,357,900	ABC	1c ALL リュウチュンリー
3	スーパーパズルファイター2X	752,540	TMK まだいける	1c ALL デビロット
4	侍魂天草降臨	5'28"06	Y.Y 猿人タムタム	1c ALL タムタム
5	ライデンファイターズ	6,664,040	M.O.S シンクロ率102%±2	6面まで AEGIS
6	ぷよぷよ通	523,979	なんと山形から遠征! T.M(みくりや)	1c ALL 462ぷよ
7	プリント倶楽部	64人待ち	女子高生 学校帰り	なんとうちには 2台あります.
8	ウォーザード	LV.11	YOU 2326156114	ラスボスまで レオン

通信欄　●スーパーパンキーズでは、毎月第2土曜日にゲーム大会を開催！イラストパシラではイラストコンテストもやってますので、絵に自信のある方はぜひ。プリント倶楽部も2台になってますます女の子の来やすいゲームセンターになりました。

アミューズメント　H.I.S

岡山県岡山市神下185－1　☎（086）279－8930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	7'12"70	E100　安藤	タムタム　羅刹 ALL　1コイン
2	侍魂天草降臨	10'10"29	BAD	ガルフォード 羅刹　ALL 1c
3	侍魂天草降臨	10'11"86	JIN	蒼月　修羅 ALL　1c
4	侍魂天草降臨	9'21"21	BWH	ナコルル　修羅 ALL　1c
5	侍魂天草降臨	15'05"50	NNR	リムルル　修羅 ALL　1c
6	ザキングオブファイターズ95	640,100	E100　安藤	エデット ALL　1c
7	ステークスウィナー2	21億1,390万円	きむたく	ブルーエンジェル 審0
8	X-MENvs ストリートファイター	982,000	BAD	ALL リュウ、マグニートー

通信欄　●

アミューズメントワールド　モモ

大阪府寝屋川市萱島本町4－13　☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ボーンナム)	12,702,290	MGS- YUR-HYD	ラスボス ㊐なし
2	バトルガレッガ (ミヤモト)	12,049,870	Joupiuss㊐	ALL
3	バトルガレッガ (ガイン)	11,978,400	Joupiuss㊐	ラスボス
4	バトルガレッガ (ゴールデンハット)	10,398,120	Joupiuss㊐	ラスボス
5	ライデンファイターズ (VIPER)	30,310,090	ZAP	ALL
6	ロックマン2(スコア) (ストーリー3)(ブルース)	488,800	T.N	ALL
7	ロックマン2(タイム) (ストーリー3)(ブルース)	5'43"83	T.N	ALL
8	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡(1P)	152,000	八雲	正解率88%

通信欄　●今月も「新世紀エヴァンゲリオン」で押して行きます♡当店では今月もたくさん「エヴァ」アイテムが入荷中です！平常心タンクトップをお探しの方や等身大ポップをお探しの方は、ぜひ当店へ一度御来店ください。

プレイシティ　チャレンジャー

大阪府守口市土居町8－11　☎（06）994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	対戦とっかえだま (ひろし&ひとみ使用)	1,166,000	APU	7面　9連鎖
2	対戦とっかえだま (ひろし&ひとみ)	1,193,800	自由APU同盟	7面　7連鎖
3	サムライスピリッツ 天草降臨	4'50"91	NOY	右京使用 ALL
4	バーチャファイター3 (ジャッキー使用)	2'26"57	URD	ALL
5	バーチャファイター3 (鷹嵐使用)	2'49"90	アスカJr	ALL
6	レイストーム	12,431,750	見たか幸子よ　ついにクリアだ　F.Tより	G-1使用 ALL
7	ザキングオブファイターズ96 (テリー・アンディ・竜使用)	753,200	アスカJr	ALL
8	対戦とっかえだま (ひろし&ひとみ使用)	1,583,900	APU	8面　9連鎖

通信欄　●上は社会人から下は小学生の方々が、遊んでいかれるアットホームな雰囲気のお店です。
　個性豊かな店員(笑)が、あなたの御来店を心より御待ち申し上げております。　担当：氷室と店員B氏＋1

タイトーイン和歌山店

和歌山県和歌山市美園町5－1－8　☎（0734）26－1191

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	15,756,800	ハノニカACE	RG-2 1c ALL
2	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,745,600	めかね～こ うわっ久々!	紐緒使用　根性し 1c　藤崎まで
3	バーチャファイター3	4'51"60	井上隆由紀 ネーム入れミスった	1c ALL 3本制
4	マジカルドロップ2 ストーリーモード	377,278	緒方沙那	ハイプリーストエンプレスまで
5	マジカルドロップ2 ひたすらモード	5,297,544	緒方沙那	かんたんLV
6	クレオパトラフォーチュン	5,797,990	八百九十九	やさしいLV
7	バブルメモリーズ	16,556,420	CREEP	R70 ノーマル
8	マーヴルスーパーヒーローズ	1,505,800	R・H	ウルヴァリン ターボ　ALL

通信欄　●

ゲームプラザ　アミュー

兵庫県西宮市松籟荘7－5竹林ビル2F　☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ (JUDGE SPEAR)	31,072,010	一万長者	7面
2	レイストーム (RG2)	21,470,050	HYAKU-TTJ会長	ALL
3	蒼穹紅蓮隊 (屠竜)	16,636,105	緊急紅蓮隊 (超一流)	ALL
4	X-MENvsストリートファイター (リュウ&コウキ)	2,583,000	KGU-WOR	ALL
5	ザキングオブファイターズ96 (テリー・アンディ・チン)	1,000,200	KGU-WOR	ALL
6	侍魂天草降臨 (カイラ)	6'27"47	けんけん	ALL 修羅
7	ステークスウィナー2 (シャイニングダンサー)	31億6,690万円	KGU-WOR	ALL
8	ぷよぷよ通	480,133	山形からの遠征 T・M(みくりや)	ALL435ぷよ NOV式15連鎖

通信欄　●山形からきてくれたみくりや君、来店大変ありがとうございます。兵庫に来ることがあれば　ぜひ　寄ってください。店長よりハイスコアラー募集（とくにシューティングに自信のある方!!）D&D24人プレイまだあります。

ゲームセンター　ニュースター

三重県津市江戸橋1－130－7　☎（0592）32－0233

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D㊊　S.O.M (シーフ)	4,504,456	YOK	ALL　4分×14 0分×2
2	ステークスウィナー2 (牝馬)	31億4,540万円	HKJ=ジョモミツ	ALL　17勝 アースクエイク
3	ステークスウィナー2 (牝馬)	28億5,790万円	M・F・D.㊗	ALL　17勝 スーパーモデル
4	X-MENvs ストリートファイター	2,128,600	NMR－ミッチー	ALL (ゴウキ春麗)
5	クレオパトラフォーチュン	16,116,280	SKM－地上絵㊎	ALL イージースタート
6	レイストーム (R-GRAY2)	16,094,600	CAT	ALL
7	侍魂天草降臨 (タムタム)	7'28"64	CAT	ALL
8	風雲スーパータッグバトル (キム&ロサ)	248,900	NMR－ミッチー	ALL

通信欄　●D&D.㊊　S.O.M.全一おめでとう。それにしてもラスボスのシン、0分33秒には泣ものでした。あと10万だそうです。

パートナー六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10－1　☎（075）611－2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3 (ジェフリー)	2'15"50	KHB(はめ名人)	ALL
2	バーチャファイター3 (パイ)	2'37"26	橘　華燕	ALL
3	侍魂天草降臨 (タムタム)	5'54"08	神と街道もなかよし	ALL
4	侍魂天草降臨 (シャルロット)	7'52"56	FNC改めEVE	ALL
5	侍魂天草降臨 (風間蒼月)	10'16"62	蒼月ヒーホー君	ALL
6	X-MENvsストリートファイター ウルヴァリン・サイクロップス	1,766,500	KOH	ALL
7	ザキングオブファイターズ96 (テリー・アンディ・ジョー)	734,000	シェルミー強化の会・秀	ALL
8				

通信欄　●去る11月11日にレイアウトを変更しました。さらにゲームがプレイしやすくなったと思います(?)。また、向いにセガワールドがオープンし、ますます活気づいている六地蔵です。(T－T)ぜひ当店に遊びに来てください。

ゲーマーズハウス　ガンマ

大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F　☎（0727）62－6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ナンセンスクラブ大作戦 (キララ)	4,447,200	キラッキラッキラッキラキララスター-T.H	ALL
2	ライデンファイターズ㊎ (チェイサー)	36,259,670	OS.P.T 4500万はいくはず	R－7
3	蒼穹紅蓮隊㊎ (屠竜)	21,757,796	OS-KSR-MOO 稼ぎきる腕なし	ALL 65万×6
4	対戦とっかえだま シンwithクリスタルナイト	1,777,800	K・Y	R－8 15連鎖
5	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	1,643,200	SPD-OPM 飼葉　優里㊤	ALL
6	三輪サンちゃん	487,060	暴走三輪車野郎!YJS 我が人生悔いなし	R－22
7	ボンジャック	272,166	毒電波を何とかしろ! 俺に向けるな!超サマ	R－7
8	スーパーライダー	204,680	YoungLovが 歌いたし。Tuu	R－4

通信欄　●いつの間にか今年ももう終わりです。ちょっと気が早いですが、来年もガンマは何か一味違う店としてやっていきたいと思っていますのでみなさま来年もどうぞ遊びに来てやってくださいませ。
　冬休みのバーチャ遠征もお待ちしています。

ジョイランドタイトー天六

大阪府大阪市北区天神橋6－4－9　☎（06）351－1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クレオパトラフォーチュン (やさしい)	11,258,080	n・s	1c ALL
2	サイキックフォースEX (ウェンディ)	3'02"33	XYZ	1c ALL ウォンに1回負け
3	サイキックフォースEX (エミリオ)	2'50"20	YOG	1c ALL
4	レイストーム (R-GRAY2)	20,930,100	HYAKU-TTJ会長	1c ALL ㊐付き
5	ファイターズインパクト (HORNET)	4'49"23	ASO	1c ALL (プロレス)
6	ファイターズインパクト (SANSON)	3'27"55	JSW	1c ALL (テコンドー)
7	バーチャファイター3 (SARAH)	2'53"45	MAX-C	1c ALL
8	蒼穹紅蓮隊 (やしたま長)	21,287,809	ESL　M・K	1c ALL

通信欄　●準備はOK!!マニア、シュレーターから勿論一般の方までそろって御来店ください。2Fビデオゲームコーナー全73台が50円になりました!!安くなっても変わらぬサービスとメンテナンスを目指して、まずはPFEXを対戦台にしました(笑)めざせ1部上場!!　by SOO

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1−10−10 ☎(092)682−0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	13,054,850	CIS	R−GAY2 6面
2	バトルガレッガ	12,473,560	BRG	ガイン 7面中ボス
3	バトルガレッガ	13,054,850	N'SA	ゴールデンバット 1c ALL
4	バトルガレッガ	10,284,270	ALP	ワイルドスネイル 1c ALL
5	X−MENvs ストリートファイター	1,795,600	UUY	リュウ&ゴウキ 1c ALL
6	ストリートファイターZERO2	861,600	Tom	ロレント 1c ALL
7	ストリートファイターZERO2	2,249,600	UUY	リュウ 1c ALL
8	侍魂天草降臨	7'13"90	DES	ガルフォード 1c ALL

通信欄 ●博多の街ではシューティングの「神様?」と、呼ばれているALPさんを初め毎日ヘビーシューターのみなさんがハイスコアを競い合っています。あと、新製品「ハイレーそ」を入荷しました。これから女性客が増えることをますます期待します！ by JUN

ファミコンキッド出雲店

島根県出雲市今市町236−1 ☎(0853)23−8807

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X−MENvsストリートファイター(ザンギエフ・ベガ)	871,400	竹田健太Ⅱとゆかいな仲間たち	謎の小学生軍団
2	X−MENvsストリートファイター(サイクロップス・豪鬼)	1,156,100	原広成(出雲の老舗店はら屋!!)駅の前	とさ屋ではありません。
3	X−MENvsストリートファイター(チュンリー・キャミィ)	938,500	W★ING	サンタさんへ、プレゼントは、⑤へ
4	侍魂天草降臨(牙神幻十郎・2本)	4'11"50	原広成	サバがさばった by出雲弁
5	侍魂天草降臨(ガルフォード・3本)	11'23"35	W★ING	ウニのおすしがほしいです…くずみ
6	侍魂天草降臨(シャルロット・3本)	9'01"99	MEGANTETH	ノーミス あと4'は………
7	ストリートファイターZERO2(ソドム)	2,953,100	とにかくデカイ	ストⅢ「ケンジ」希望(マジで)
8	侍魂天草降臨(リムルル)	26人ぬき	原広成	只今のメチャモテ指数は……78点

通信欄 ●とうとうキッドも松江に移転オープンしました。（移転したのは黒田店の方）。ブル・パークという名前でCDレンタル・販売・TVゲームの他、本も取り扱っています。山陰トップクラスの当店にぜひ、ぜひ一度お越しください!!

ミスティッグ 堀川町店

広島県広島市中区堀川町6−4 ☎(082)247−2335

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨(シャルロット)	11'43"50	RED	ALL
2	侍魂天草降臨(風間蒼月)	13'09"80	KEY	ALL
3	ザキングオブファイターズ'96(庵、マチュア、バイス)	488,700	亨	ALL
4	ザキングオブファイターズ'96(京、アンディ、ロバート)	437,700	うらべ〜♡	ALL
5	ソニックファイターズ	4'41"33	ROC	ALL
6	ビッグトーナメントゴルフ	6'33"15	S.K	ALL
7	ソニックファイターズ	−22	TOM	FUJIYAMA
8	ビッグトーナメントゴルフ	−18	TOM	FUJIYAMA

通信欄 ●寒い季節がやって来ました。こたつにみかんでテレビ&ゲームもいいですが、当店のゲーム大会で熱くなってみてはいかがでしょう。また、また計画中ですがゲーム大会の日にコスプレ大会もやろうかなて〜っと思っています。暇な時にはぜひご来店ください。 by 瞬

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2−2−16 ☎(093)551−5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム(R−GRAY1 ㊣無し)	10,050,300	暑い太陽! 私は誰? MMG	6面
2	レイストーム(R−GRAY2 ㊣無し)	12,009,500	実は私 氷の精なんです!(ウソ!)MMG	6面
3	バトルガレッガ(ミヤモト ㊣無し)	8,142,590	PIC−MIM	7面
4	バトルガレッガ(ワイルドスネイル ㊣無し)	7,113,240	ひょっとこ太郎1号	7面
5	ストリートファイターZERO2	20,002,400	合身!! 春麗3号	春麗 1c ALL
6				
7				
8				

通信欄 ●只今、OLDゲーム楽しもう期間中です。
20円コーナーに、OLDゲームがたくさん?ある?!
是非、来てくださいネ！

ゲーム えの木

高知県高知市旭町3−104 ☎(0883)25−3999

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X−MENvs ストリートファイター	1,558,000	チェイサー	リュウ、ゴウキ 1コインALL
2	ストリートファイターZERO2アルファ	2,312,900	TKS	ダン Ⓟ5回 1コインALL
3	ストリートファイターZERO2アルファ	2,184,200	CPS	ゴウキ Ⓟ10回 1コインALL
4	ダンシングアイ	1,375,150	サル宇宙人	ステージ13
5	戦球	3,061,560	GTO	LV99 100点
6	ステークスウィナー2	31億690万円	アスカラブラブ	
7	バーチャファイター3		絶賛稼動中	
8	ライデンファイターズ		入荷、稼動中	

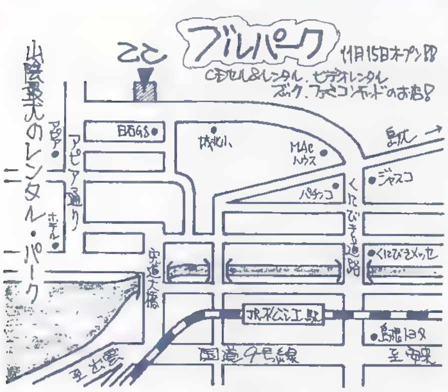
通信欄 ●バーチャ3を始め、X−MENvs、ストゼロ2アルファ、サムライスピリッツと、今 対戦が熱くなってます。ぜひ一度…

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町4−22 ☎(0829)32−9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セガツーリングカーチャンピオンシップ	2'48"708	AHO	ALL
2	バーチャファイター3	2'49"48	MAO	ALL サラ使用
3	侍魂天草降臨	9'41"60	A..	ALL 幻十郎使用
4	ウェーブランナー	2'20"65	BEN	ALL 初級
5	ウェーブランナー	3'01"61	W.R	ALL 中級
6	ウェーブランナー	3'20"72	ONB	ALL 上級
7	プリンセスクララ大作戦	1,153,700	HIR	4面 キララ使用
8	蒼弓紅蓮隊	9,237,700	ヘボヘボ	6面 紫電使用

通信欄 ●



ビデオ&ゲームサークル デューク

愛媛県宇和島市丸の内4−4−20 ☎(0895)25−5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨 <ガルフォード・羅刹>	8'57"67	アニマル・スピリチア <中3軍団>	ALL G掲載 4回
2	X−MENvsストリートファイター <豪鬼&ダルシム>	1,979,200	フランケン・シュタイナー <高2軍団>	ALL G掲載 30回
3	X−MENvsストリートファイター <リュウ&ダルシム>	1,670,900	フランケン・シュタイナー <高2軍団>	ALL G掲載 31回
4	ストリートファイターZERO2アルファ<サクラ・サバイバル>	2,340,700	宮崎重明 <高2軍団>	18人オール G掲載 28回
5	ザキングオブファイターズ'96 <テリー、アテナ、クラーク>	673,400	アニマル・スピリチア <中3軍団>	チーム G掲載 5回
6	ザキングオブファイターズ'96 <テリー、クラーク、イオリ>	663,700	アニマル・スピリチア <中3軍団>	チーム G掲載 6回
7	ザキングオブファイターズ'96 <クラーク>	645,700	ジョジョゼゼ3 <中3軍団>	ALL シングル G掲載 初登場!
8	ザキングオブファイターズ'96 <クラウザー>	600,000	アニマル・スピリチア <中3軍団>	シングル G掲載 7回

通信欄 ●デューク初の快挙！10月のKOF96（チーム）G！大会は中3軍団のアニマル・スピリチア（竪下貴志君）の初優勝！スコア部門も先月 初登場で3回！今月4回で一気に7回掲載！まさに独壇場！
「最強」高2軍団VS「新参」中3軍団でヒートアップ！ガンバレ高1軍団！

AM ZiZZ 大竹駅前店

広島県大竹市新町1−2−3大竹ニチエービル1F ☎(08275)3−5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ねらってチュー!	303,010	SIN	ALL
2	蒼穹紅蓮隊(トリュウ)	15,786,760	YUN	ALL
3	レイストーム(R−GRAY2)	18,709,450	CRS−ハラクン	ALL
4	パズルボブル2(ひとりでパズル)	150,850,640	SIN	29面
5	スーパーパズルファイター2X(ノーマルモード)	350,450	S.F	ALL サクラ PJ25 連4
6	バーチャロン(2本先取)	8'05"41	DEL	アファームド
7	侍魂天草降臨		対戦台稼動中	
8	ウォーザード		入荷!パズボブ3も入荷予定	

通信欄 ●バーチャロン、1ゲーム50円で盛り上がっています。テムジン、アファームド、ハイパー、フェイイェン、ライデン、の使用者が多くバルバス、ドルカス、ベルグドルと言った弱い?カッコ悪い?なキャラは人気がないようです。

アミューズメント ラージ

福岡県山門郡三橋町下百町6−6栄和第1ビル1F ☎(0944)73−9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイドバイサイド	2'08"70	あと0.5ぐらい JAMA	(初級)スープラ(AT)(左)
2	サイドバイサイド	2'24"96	集計しないの? MUGEN	(中級)スープラ(AT)(左)
3	サイドバイサイド	2'56"06	初級もいただく予定 MUGEN	(上級)FD−7(AT)(左)
4	サイドバイサイド	3'28"66	クソ タイム MUGEN	(弩級)FD−7(AT)(左)
5	レイストーム	12,241,900	NBA	GRAY−2 6面
6	X−MENvs ストリートファイター	2,677,600	㊑長氏、感謝します MUGEN	ALL 春麗×マグニートー
7	侍魂天草降臨	7'32"82	ズィーガー発見!! にょしお	ALL 蒼月
8	ラストブロンクス	4'24"75	ALLだが3'後半目標 影丸	ALL RED EYE

通信欄 ●当店では、幻のドリフトキングを大募集しています。ウデに自信がある人は 是非当店のサイドバイサイドでドリドリやってください。あーっとうとう俺様のネームが消えた。MUGEN君ヲ・メ・ヨ
AMUSE MENT ラージ 代表戸閉まり役 店長 RYO

ゲーム ストリート

愛媛県西条市大町1699−4 ☎(0897)53−5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	13,531,800	バニーカード収集家	ミヤモト ラスボス
2	蒼穹紅蓮隊	12,044,531	S.H	紫電 1−6
3	対戦とっかえだま	1,510,300	こうたろ〜	ひろし&ひとみ 8戦
4	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	1,079,300	MFC000001	正解率95% 1cALL
5	X−MENvs ストリートファイター	1,687,800	たけシードカメン	リュウ&ゴウキ 1cALL
6	バーチャファイター3	2'50"26	GT	ラウ 1cALL
7	侍魂天草降臨	8'47"24	羽ペン大魔王	風間蒼月 1cALL
8	対戦者募集!	ハイスコア募集!		

通信欄 ●当店では、VF3の対戦者募集中！我こそは最強と言う方、一度遊びに来てはどうですか、当店の強者がお相手いたします。
我こそはと言う方は考え直した方が良いでしょう。なぜなら、当店こそ四国で最強の店かもしれないから・・・

アミューズメントKSA

鳥取県鳥取市永楽温泉町111−B ☎(0875)21−3877

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2アルファ	2,149,500	ダンキチ・サンタマリア(とん吉の義弟)	1コインALL DAN先生
2	ストリートファイターZERO2アルファ	2,166,900	RAMILTASS	真ゴウキまで ゴウキ使用
3	ストリートファイターZERO2アルファ	1,765,800	S;f	ALL リュウ使用
4	ストリートファイターZERO2アルファ	2,273,200	RAMILTASS ゴウキ使用	サバイバルモード17人目まで
5	ストリートファイターZERO2アルファ	1,722,100	T・F	ALLさくら使用リュウまで
6	バトルガレッガ	7,402,030	C2	1コイン6面 チッタ使用
7	X−MEN vs ストリートファイター	1,788,200	C2. 春麗&ガンビット	ALL
8	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	299,000	SEJ−SR	6月中旬まで

通信欄 ●11月中旬、それは突然の帰郷だった。「豪傑」この言葉が誰よりも似合う男、そう、とん吉ジャッキーだ。「これから武者修業に行くんだ。年末には再び帰ってくるよ。」そう言うと再び彼は長い旅路へと向かった。猿岩石も真っ青である。挑戦者来たれ！年末だ。

ゲームイン　ナハⅡ

沖縄県那覇市松尾２－22－19　☎（098）861－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	1,064,300	◁ー▷ テリーアンディチン	1cALL
2	プリンセスクララ大作戦	3,058,700	123 `	1cALL クララ使用
3	X−MENvs ストリートファイター	2,011,000	R・S リュウ+ローグ	1cALL
4	蒼穹紅蓮隊	23,189,588	PAN−FTC 宮城○長	1cALL 国村リカ使用
5	19XX	17,057,000	ダジャレ研究会副会長 は　か　せ　♡	1cALL 震電使用
6	デカスリート （トータル）	13,208	M.S	1cALL
7	デカスリート （砲丸投げ）	26m09	S.Y	1c
8	デカスリート （1500m走）	3分15"12	T.K	1c
通信欄				

アミューズメントスペース31

大分県大分市大字皆春100－２皆春プラザ内　☎（0975）23－5060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	対戦とっかえだま	1,317,200	SIN	シン
2	対戦とっかえだま	16連鎖	SIN	シン
3	19XX	5,655,100	AOI	震電
4	バーチャファイター３ （シュン）	3'41"50	温泉舜帝	ALL
5				
6				
7				
8				
通信欄	●先日行いました対戦とっかえだま大会。多数の参加ありがとうございました。大連鎖の嵐で大変もりあがりました。また当店はバーチャファイター３等、大分県最強なので一度遊びに来てください。それと最近ハイスコアの申請が少ないです。どんどん申請してください！			

GANE EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16－９　☎（0944）43－4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	9'40"52	AOI	1cALL ナコルル　修羅
2	侍魂天草降臨	7'47"09	TAGRER	1cALL ガルフォード羅刹
3	侍魂天草降臨	7'23"48	AOI	1cALL 火月　修羅
4	侍魂天草降臨	8'41"64	AKO	1cALL バサラ　修羅
5	侍魂天草降臨	9'37"05	AOI	1cALL 閑丸　羅刹
6	ザ・キングオブ ファイターズ'96	819,300	VAL	1cALL 餓狼チーム
7	レイストーム	13,683,500	ABC	1cALL R−G１使用
8	レイストーム	11,171,500	ABC	ステージ６ R−G２使用
通信欄	●			

狙うぞハイスコア!!2の次回の〆切日は、

1月5日(日)

を予定しています。

遠征に行かれる方は、締切日に気をつけて日程を決めよう！

ゲームスポット　フォーカス

大分県大分市末広町１－１－５　☎（0975）32－4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	7'09"85	Kくん	タムタム（修羅） ALL
2	侍魂天草降臨	7'10"71	K.O	ガルフォード （羅刹）ALL
3	X−MENvsストリートファイター （リュウ、豪鬼）	2,157,700	Kくん	ALL
4	X−MENvsストリートファイター （春麗、豪鬼）	2,080,000	ACE−K	ALL
5	X−MENvsストリートファイター （サンギエフ、ジャガーノート）	819,200	CHA	ALL
6	X−MENvsストリートファイター （リュウ、豪鬼）	1,303,700	M.K	ALL
7	ストZERO２アルファ （ケン、サバイバル）	3,337,800	CHA	ALL P×12
8	首領蜂 （TYPE -B）	52,192,090	H.K	ALL　残×３ ２周2230万
通信欄	●当店のスコアノートはどんなスコアでも書いていいです、スコア以外のこともど～ぞ。いろんなゲーム～来てくださ～い。待ってま～す！ 今回は11月10日時点のスコアです。			

WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字昭和58番地　☎（0954）22－5411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	6'30"41	えっぐ	1c ALL （タムタム）
2	ステークスウィナー２ （シャイニングダンサー）	31億6,690万円	えっぐ 17戦17勝	1c ALL ALLレコード
3	風雲スーパータッグバトル	345,550	T・Y （てっちゃん）	1c ALL ジャズー
4	ニンジャマスターズ	6'31"54	TPO TIKE	1c ALL （蘭丸）
5	X−MENvs ストリートファイター	1,917,600	A.M （永久コンボ使用）	1c ALL リュウ&チュンリー
6	レイストーム	14,366,750	MOKU （R GRAY 2）	1c ALL ㊟
7	マジカルドロップ２	3,530,990	FUN	ひたすらモード 名人
8	ビッグトーナメントゴルフ	−21	ESP II	1c ALL JAPAN
通信欄	●みなさんクリスマスの予定はありますか。ある方もない方も当店へ来て見てください。毎年クリスマスイベントもやってますよ。100円３PLAYなどなど、またゲーム大会も予定しています。VF３など。ぜひみなさん来て見て楽しんでください。コスプレ参加大募集!!			

ハイスコアラーの世界

みんなが協力して勝ち取ったゲーメスト大賞
だったからこそ、今でも心の宝物に…。

第8回 タイトーイン002スタジアム



住所／大阪府豊中市玉井町1－1－36
ライオンズマンション102号
電話／(06)844－0588
営業時間／10：00～24：00
定休日／年中無休
筐体数／31台
スコア常連／19：00～24：00の毎日

豊中タイトーイン002スタジアムの、常連の皆さんです。後列左から、PPR－NGM、高橋店長、GPT．S-龍、HYAKU-KTL-福里、CYCLONE-TAC、PPR-KTL-IZK。
中列左から、HYAKU-ABAえもん、BOSTON、GPT．S-UAA、DGD、中村くん、CYCLONE-NEC。



前列左から、IGM-K・N㋹、CYCLONE-KIW、HKR、OGA、WILLARD（敬称略）。93年度のメンバーが数名欠けているのは、勘弁してネ。

ここは大阪府豊中市。阪急梅田駅から電車に乗って、急行で宝塚方面に向かうこと約15分。豊中駅前にあるマンションの一階が、今回目指すタイトーイン002スタジアムです。

豊中駅のホームに降り立つと、そこから店の入り口上にある看版を確認できるほど、文字通り駅前のゲーセンです。

それだけわかりやすいにもかかわらず反対側出口に出てしまった私は、遠回りをして歩いて線路を渡るハメに。一度ならず来たことのある店だというのに（バカでしょう）、イヤんなるなぁもう。

店に着くと、例のごとくすでに集まった常連たちが盛り上がり始めていました。

豊中だけでしょう、こんなノリ!?

同じ関西と言えど、以前取材した京都とは全く異質のノリをもつ豊中。

この人がいる限り、この店で浮くことは難しいと言われている福里氏をはじめ、大阪芸人もびっくりのゲーマー魂を見せてくれる人たちが多い店です。一部のノリが店全体に広がって、この店自体が謎の活気に満ちあふれているって感じです。

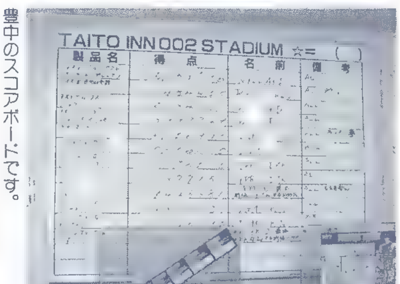
それでは、この日集まってくれた面々をざっと紹介していきましょう。

そもそも京都に住んでいた私にとって、大阪は隣の街なので昔からの知人もなにげに多かったりします。

本当にこれでヨケられるのー？というような体をよじった体感ヨケで、キワどい弾よけを連発する福里氏とはわりと古くからの知り合いですが、今も昔と変わらず爆発したノリでした。ちなみに只今ボウリングにハマっている彼は、2カ月に一回マイボールを持って大阪から東京までやって来ます。今回は東京からの取材部隊、キャサ夫君と松っちゃんがマイボールを持って行ったので、取材日前日に試合をして盛り上がっていました。

大声で弾をよける（何か変な形容の仕方ですが、一度彼のプレイを見ればわかるはず）K・N氏。誰かのアンケート用紙の「この店で一番思い出に残るプレイは？」という欄に、「プレイより奇声をよく覚えている」などという回答がありました。大丈夫なんでしょうか…。

K－W氏は一つのゲーム中のいろんなキャラでトップをとれる、



豊中のスコアボードです。

93年は豊中の年！

タイトーイン002スタジアムは、かつて93年ハイスコア最多☆獲得賞を勝ち取った店なんですがみんなのパワーを見ていると、それもうなずけます。

002でのバイト経験があり、高橋店長の下で店のメンテを担当していた福里氏に、93年の出来事を伺いました。

93年はハイスコアコーナーの集計方法がそれまでの累計から1年ごとに変わった年で、みんな店の☆の数トップを目指して協力し合っていたからこそ、あそこまで燃えられたんだという話に納得。話のついでにそのころの常連出席表を見せてもらったんですが、みんなスバラシイ出席率です。×印がしてあってもその上に「ガンネイルのためタンスポへ」など備考が書かれていて、けっきょくゲーセンからゲーセンへと移動しているだけだったりするのが笑えました。

中でもおかしかったのはNEC氏で、1人目立って×印が多く、その備考に↑京都↓↑九州↓↑東京↓なんていうのがたて続けに書き込まれているかと思えば、数日出席の印がついてそのすぐ後にはまた↑京都↓とか、そこまで行くかー！と言いたくなる遠征記録がしっかり残っていました。

最近の豊中は、昔に比べて主力だったメンバー3人が抜けてしまったけれど、みんな地道にやっているという話でした。3人というのはHURRICANE氏、京城氏、そしてR・T氏です。

ゲームのうまさと自身のカリスマで多くの人材を豊中に集めてきた、CYCLONEの一員でもあるHURRICANE氏。昔から豊中を支えてきた人でしたが、現在は仕事で大阪を離れ、九州に住んでいるのでさすがに取材日に来てもらえませんでした（残念ー）。

京城氏は京都へ移った後、周知の通り現在はゲーメスト編集部に入って東京にいます。氏の1upの出まくったゼクセクスのプレイは、店内で見るのが怖くなったギャラリーたちが、こぞって店の外から残機潰しを覗いていたという話です。

そしてR・T氏の体力ゼロのキャプテンコマンドーも、みんなの記憶に深く残ってるようでした。R・T氏も仕事により、大阪を離れています。

最後に店としての今後の方針を福里氏に伺ってみました。

「最近シューティングが多いので力を入れていきたいし、古いゲームも出せれば出していきたい」ということでした。格闘ゲームのうまい新しい人たちの活躍にも期待しつつ、今後を見守り続けたいところです。

あなたが全国トップを狙う理由は何ですか？

カッコエーから

おもろいから

？…こういう体になってしまったからしかたなく…

おもしろかったから

おもしろいから

目標達成の充実感？

結果。

ないです。おもしろそうだったから

ないしょ！

どうせゲームをやるなら、狙った方が色々とおもしろいから。あと、パターン等を人と照らし合わせた時の考え方の違いがおもしろく、感動する時すらある。



ガレッガをプレイしているのはK・N氏。でも本当にうまいんですよ、彼…。「ほけ〜！」



大丈夫かこの人たち…。よく見ると画面に積み重なった50円玉が。

ホンモノです。あるひと月のうちにソニックウイングスで5キャラをとり、さらにほかのゲーム2つを合わせて7つのトップをとったこともあります。

現在東京在住のNEC氏は今回取材のために、取材班といっしょに大阪へ来てくれました。天地を喰らうIIで、お金が無かったころの話は凄絶で、チャレンジャー関大前から豊中まで片道約3時間の道のりを歩き、食事代は1日100円（ひねりスナックというお菓子）のみ。う〜ん、今からは想像できない生活をしてたんですね。

余談ですがこの暫く後、氏が大阪から消えたーと聞いた1カ月後に私が学校の冬休みを利用して町田のYOU&YOUにフラッと立ち寄ると、ダダンダーンをやろうとしている氏を発見、お互い「何でこんなところに…」とびびる、なーんてこともありました（旅人だよなぁ松っちゃん、そのまま永住するかー？しかし…）。

94年から常連になり、そのころまだ高校生だったDGDは一日にたった200円しか使えない高校生でしたが、それでも点を出していました。自転車で002に通っていた高校生ゲーマーも、今やバイクに乗る大学生ゲーマーです。ちなみに彼のネームDGDの由来は「でかくてごっついのだい好き」だそうで、ビッグベア、W・クラウザー、J・マキシマムなど、やっていたキャラはほとんどがでかくてごっつい奴ばっかりです（趣味でしょうか？）。



やっぱり出た福里氏の体感ヨケ。2周目まで待ったかいがありました。「これが福里のヨケじゃーー！」

取材ということで、普段はあまり顔を出さないBOSTON氏やHKR氏も来てくれました。現在某大学会計係をやっているBOSTON氏ですが、「ゼビウスアレンジでTOPをとったら、隠居生活に入る予定（総決算）」とか言って、この日はギャラリーをつけまくっていました。

HKR氏は、今はメインはWiLLの人ですが、この日は豊中へ来てくれてガレッガをやっていました。彼もK・N氏と同じく声でよける系です（福里氏の場合、それにさらに体感よけが加わる）。でも弾よけは定評があり、うまいのがホントに謎です。

HURRICANE氏の勧誘で店に来るようになったIZK氏は、氏のことを「あの人はゲームの上

達がすごい！サイボーグ！」なんて言ってました。

今もマジックソードをやっているというTX-I氏は昼のご飯代を削って豊中にストIIやマジックソードをやりに来ていた人です。その彼も、豊中といえばHURRICANE氏がガイル200万プレイで、春麗を投げまくっているシーンが思い出に残ってるということです。

NGM氏はこの世界に足を踏み入れたことを後悔はしていないと語ってくれました。

そして今回初めて、高橋店長とお話しすることができました。

これが噂の豊中㊥

「豊中の連射装置は速いらしい」この業界に詳しい人なら一度は聞いたことがあるでしょう。

噂の豊中㊥を制作していたのが高橋店長その人です。002を陰で支えた、真に縁の下の力持ちと言えるでしょう。

シンクロ㊥がまだなかったころ、高橋店長は水晶発信器を連射装置に取り入れて最も速くて正確な㊥を作りました。水晶発信器というのは時計などに使われているもので、これにより正確で、ズレの起こらない㊥を作ることが可能となったのです。

でもこの水晶発信器、名前からも想像のつく通り高価な品で一つにつき約1万円もするそうで、さすがに大量に作ることは難しかったようです。

時代がシンクロ連になると、次に高橋店長は水晶発信器を使用したデジタル回路によるシンクロ連を制作しました。これは通常のシンクロ連ではゲーム中にスローがかかって弾が出なくなる個所でも弾切れがおこらないというスグレ物です。

そのほかにもUSネイビーをはじめ、ストIIの昇龍拳ボタンやバーチャファイターのアキラスペシャルボタンなど、様々な特殊装置を考え作り出した高橋店長。

「僕が昇龍拳を出すのが下手やったから、こんなボタンがあったらええなぁと思って」

と笑顔で語ってくれました。コマンドの下手な私には、その笑顔が仏様のように見えました…。

大阪弁の爆発したノリに、大笑いしながらの取材でした（ずーっと笑ってたような気もします）。

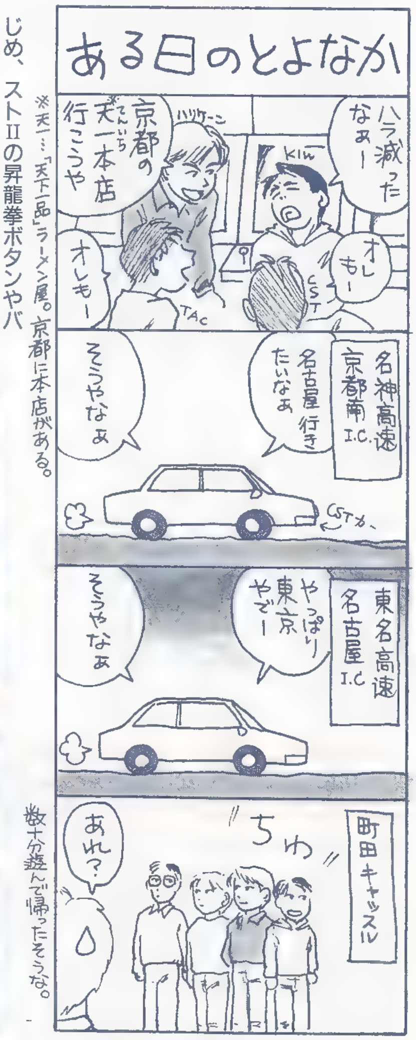
93年の話を聞いていく中で、何度も出てきてそれほどみんなの心の中に深く思い出を刻んだ年だったんだと、実感しました。

ある人は言っていました。

「俺がホンマに友達って呼べる奴はここで出来た友達だけやし、そいつらとは今も友達やしこれからもそうやと思う」









OGA氏をとり囲む常連のみんな。93年がしのばれる1シーンです。



ゼビウスアレンジプレイ中のBOSTON氏。昔京都で見た、氏のパロディウスだーのプレイは非常に印象的でした。

当時を知る者にしかわかり得ない友情のパイプがしっかり存在しているのがとても羨しかったです。

みんなでバカをやりながらも、ひたむきな情熱でトップを狙い続ける豊中のナイスガイたちに、浪波の男気を感じた今回でした。

その他ハイスコアに対する思いを…

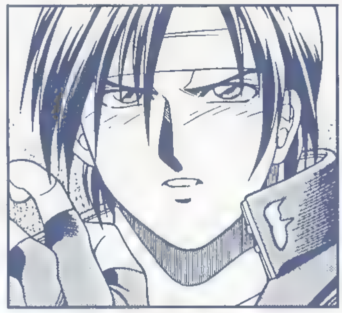
スコアしたいゲームを出してほしい。
もうすぐ引退？
常連が就職とかでいなくなったからおもんないです。
自分が物事に対してこれほど熱中するとは思いませんでした。
それと色々な人に知り合えたことをよかったと思います
この世界に足を踏み入れた事を後悔はしていない。

COMIC GAMEST
月刊コミックゲーメスト

1997 12月27日(金)発売!!
2月号 定価490円

ついにスタート!!

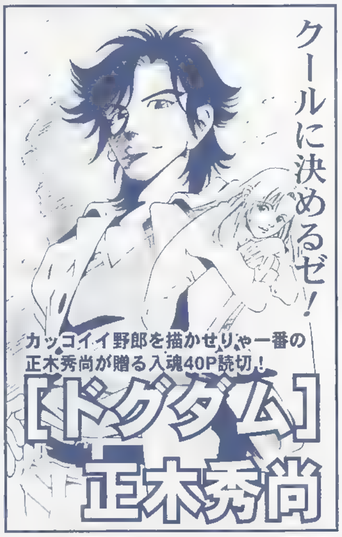
[ザ・キング・オブ・ファイターズG(ギガ)]
鷹岬 諒



新編スタート
[龍虎の拳外伝《特別編》][ロマーリオの幸福]
天獅子悦也

プレステ人気ゲームをゲーム開発者自らが描く!!
[スペクトラルタワー] 日野慎之助 よみきり

[ウォーザード] 伊藤真美
[速攻生徒会] 小川雅史
[ダブルハピネス] 新名あき
[鉄拳DISTRUCTION] 式田典史
[アースブレイカー] 藤田丈士
[CONTINUE?] ひさの瑠璃
[みんなはどう?] G=ヒコロウ
[ゲーパロ4コマグランプリ]



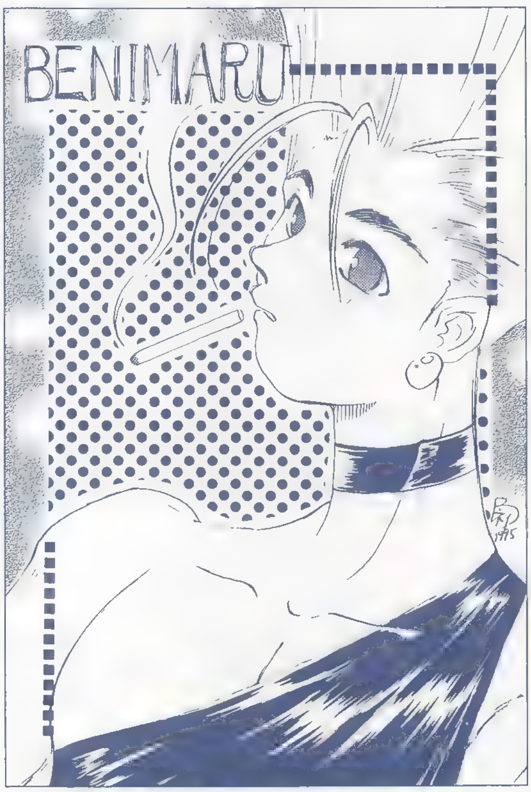
カッコイイ野郎を描かせりゃ一番の正木秀尚が贈る入魂40P読切!
[ドグダム]
正木秀尚

年末特別企画!!
中平正彦豪華2本立て!!



そして…、自称さくらのライバルお金持ち!!
[かりんお嬢様がんばる!]

世界へと旅立つサイキョー女子高生!!
[さくらがんばる!]



(大阪府　へびは・ねいびさん)

ワールドは投稿者(キミタチ)が創る!!

GAMEST WORLD ゲーメストワールド

VOL.14
12月25日発売!
AB版 540円

特集★特集★特集★特集★特集★特集★特集★特集★

「'96ゲームグラフィティ」

● 特集は「'96ゲームグラフィティ」です。ストZERO2、KOF96、バーチャ3、サイキックフォース…… など話題に事欠かなかった1年を、ゲーメストワールドが締めくくります!

■ゲーメストワールドでは、常時投稿を募集しています(詳しくはゲーメストワールドを見てね)。
あて先は下記まで。

※住所が変わりました。注意してね。
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
(株)新声社ゲーメストワールド「○○○」係
※○○○はコーナー名を書いてね。

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

遂に全キャラ公開!(カプコン)
ストリートファイターIII



©SNK 1996

期待のNEWゲーム最新情報(SNK)
リアルバウト餓狼伝説スペシャル

©SEGA 1996



©1996 SEIBU KAIHATSU



発売間近か!?(ナムコ)
鉄拳3

特別付録
1997年ゲーメストカレンダー

大攻略

怒りゲージを解析
サムライスピリッツ天草降臨(SNK)

VF3から始めた人はよく読んでね
バーチャファイター3(セガ)

稼ぎ攻略開始!
ライデンファイターズ(セイブ開発)

■攻略　X-MEN vsストリートファイター(カプコン)/ウォーザード(カプコン)/ティンクルスタースプライツ(ADK)/わくわく7(サンソフト)/蒼穹紅蓮隊(エイティング/ライジング)/レイストーム(タイトー) ほか

ゲーメスト次号(No.188)は
特別定価550円
12月27日(金)発売!!



●論でよくゲームの理論や理屈っぽいことをいろいろ言っているけど、結局僕が重視してるのって感覚なんだよね。理屈は、あとからついてくるもの。自分の頭を整理したり、人に説明するのには大切なものだ。でも、最初にビビッとくるのは結局感覚的なものなんだ。こういうのを感じられる感性ってのは、鈍らないようにしたいし、感覚を信じていたい。いろんなことを経験したり考えることが、きっとその素になっているんだろう。 （ぜんじ）



●VF3を始め、ストⅢ、鉄拳3とビッグタイトルの3作目が目白押しの昨今、いかがお過ごしでしょうか。全盛期の過ぎた感のある格ゲーゲームが盛り返す一大転機となるか！なんて無難な意見を書きつつも、今年は久々の豊作だったといえるシューティングの今後の動向が気になっていたりするのであります。
（ロジックプロに大ハマリのC・LAN）



●少し前の話になるが、10月に「立山黒部アルペンルート」に行ってきました。紅葉で真っ赤に染まる山々を期待していたのだが、トンネルを抜けるとそこは…雪国でした。気温−4.8℃、積雪15cm、吹き荒れる大雪、一面の銀世界…まさに目の前は真っ白、スキーやスノボを担いで山を登る人々に写真を撮ってもらったりして、「紅葉を見に来たのに」とは恥ずかしくてとても言えませんでした。 （復活まであと85日の予定、KKY−いなりん）



●受験生の皆さんは最後の追い込みの時期ですね。私も高3当時は、1日10時間は軽く勉強してました（本当）。おかげで遊び心を失い、見事第4志望校入学に留まってしまいました。経験者より一言。「適度な息抜きと入学後の目標を再確認すること！」
さて、年末年始に帰郷の際は、ガレッガかライデンFのあるゲーセンに出没予定。夏にガレッガを置いてた店は（水戸近辺で）2軒だったけど、果たして今回は？ （「受験は体力」立衆多）



●ゲームのマルチメディア化にともない、ゲーム性を理解し得ないままゲームを好きになることができるようになった。しかしゲームはゲームとして評価しなければ、ゲームでなくなってしまう危険性を持っている。包装紙の美しさに見とれるあまり、中のケーキを腐らせてしまうようなことをしないのは最低限の良識だ。他の趣味の多くはその良識を持っていない人達に支配されてしまっている。果たしてゲームは？他人事じゃないよ。 （珈琲）



●11月の上旬にNBAが開幕した。今年はレイカーズにシャック。ヒューストンにバークレーなど、移籍の話が盛り上がっていたが、やはり気になるのが、ブルズをどこが止めるかだ。M・ジョーダンのファンであるおいらは、ブルズにはがんばってほしいと思うが勝負の世界はキビシイのでどうなるかはわからない。ジョーダンが「勝負の決め手は精神力だ」と語ったことがあるが、対戦ゲームにも同じことがいえるなーと思う今日このごろだ。（SHO）



●最近、とあるゲームをするために「ひげ親父」マッシィーンをついに購入しました！！ところが、ただでさえ忙しい年末進行に加えて、今年の年末は2冊のムックとビデオが一本。これで終わりか？と思いきや、年内にはまだムックが一冊分…。ああ…、誰か私に一服の清涼剤を…、森のかおりを……。
ああ…、お家でジョゼットがオレを呼んでいる…。
（伊勢猫）



●先日、某VF3on3にメストチームとして参加。結果は予戦でボロ負け。緊張のあまり馬歩衝靠→修羅覇王靠華山失敗生蹴りが炸裂して華と散る。謎の男気と小心者ぶりを遺憾なく発揮した大会だった。…でVF3、マジ面白い。負けてこんなに腹が立つなんて久しぶり。今後、大会で思い知らされた弱点を直して再デビューの予定。攻略もさらに気合入れちゃうのでヨロシク、セニョール。あっ、ネタも募集中っすよ。（Eボタン1回男GYU）



●うーん、最近家庭用ゲームの好みが変わってきたな〜。昔はアクションゲーがメインの硬派（？）なゲーマーだったのに、今ではギャルゲーばかり…。でもアーケードは相変わらずアクションゲーマーなので良しとしよう（何が？）。つーわけで、育リンゴちゃんシールありがとね。…また今回もわけわかんない後記になってしまった…。 （毎回「次の後記のネタはアレにしよう」と決めつつ実際書く時忘れてメチャクチャな後記しか書けないCHU）

OPINION 論

遊び方にも創造力は必要

石井ぜんじ

ゲーメストで記事を書いていくうえでいつも考えているのは、ゲームの面白さをどれだけ多くの人にわかってもらえるかである。ゲームのつまらない点を感じることももちろんあるが、ことさらに強調する気にはなれない。

アーケードゲームは、100円入れれば面白いかどうかはだいたいわかるものだ。つまらなかったら次にお金を入れてはくれない。どれだけ宣伝された前評判の高いゲームでも、つまらなければすぐにバレる。

何が真実かわかり辛い今の世の中で、アーケードゲームの面白さは、ゲームセンターで如実に現れる。それが私がアーケードゲームが好きな理由の1つである。また、つまらないものを必要以上にけなす必要を感じない理由でもある。

ところが、斬新すぎてわかり辛いゲームや、シリーズものではなく前評判の高くないゲームは、本当は面白いのに注目されないことがよくある。確かに、パッと見て魅きつけたり、わかり易いのも実力のうちと言える。

だが、遊び方を教えてあげたり、見る角度を変えることによって、面白さがわかることは多いのではないだろうか。少し情報があれば、より楽しくなり盛り上がれる可能性のあるゲームは、いろいろあるのではないかと思う。

そこで、ゲームのあらを探すのでなく、面白さを伝えていきたいと思うのだ。ゲームをつまらなくしても何の益もない。人気ゲームをしっかり取り上げるのは当然のこと。それ以上に、新しいゲームを盛り上げて、育てるつもりで取り扱っていくほうがより建設的ではないだろうか。

また、同じゲームの中でも、いろいろなタイプの面白さがある。見方の角度によって、常に新しい発見があるのが、優れたゲームの特徴だと感じる。

確かに、何も考えずに遊べるゲームもある。それはゲームとしてはむしろ良いことだ。だが、いろいろな見方や、情報によって面白くなるなら、それにこしたことはない。

ゲームをより楽しむには、楽しむための柔軟な心と、楽しみ方を工夫できる創造力が必要だ。できるだけそういう能力を失わないよう、遊びを提供し続けていきたいと思う。

ゲームを遊ぶ側も、柔軟な心、遊び心があったほうが、よりゲームを楽しめると思う。ゲーメストはいろいろなヒントを与えるにしても、同じように遊ぶ必要は全くない。むしろ材料にして、新しい遊びを創造してほしい。

これは、別にゲームに限ったことではない。何に対しても言えるのではないだろうか。

表紙の裏をとれ

3ですね。年くってるらしいですがよくわかんねえっす。最近はシューティングやりてえっす。そんな感じです。サムライも相もかわらず、連続技出せず心眼刀バカと化しています。弱いです。でもたのしいです。

家のほうではクリスマス・ナイツが、サクラ大戦のコイコイやってまさぁ。なんかRPGできなくってさ…。 藤原ひさし

■待って〜もうひとこと

●待ってプリー。もう一言

ゲーメストビデオったらスゴいんです。まず12月末に「X-MEN vs〜」、そして来年1月には「サムスピ天草降臨」のリリースを予定してるのです。あと、いろんなゲームを集めた企画モノビデオも出るかもしれません。大好評のシューティングビデオシリーズも、良いタイトルがあれば是非出していきたいですな。

そんなこんなで城戸君使いTailマウント虎でしたー。

GAMEST 1月15日号

■平成9年1月15日発行　第12巻第1号通巻187号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS−N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi　がっちん
ギィ　ACE　K−TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫
しじみ　借金　ゆーちゃろー　KMT　CHU　P・鈴木
河本きらり屋　RED　京城　フニャ夫　スーさん
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
野口　晶　二田祐樹　遊佐孝之　鈴木規康　辻本圭介
入沢英明　山下浩志　北裏裕章　吉田和真　花沢貫宏
松田史征　名女川太郎　嶋田雄吾　田川祐一郎
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

97年度体験説明会

開催日

12月14日(土)
1月18日(土)
2月15日(土)
2月22日(土)
3月8日(土)
3月22日(土)

時間

PM2:00 ～ PM5:00

場所

本学院

97年度地区説明会

開催日

1月25日(土)

時間

PM2:00 ～ PM4:30

場所

甲府

KEY THE METAL IDOL
ラジオドラマシリーズ
ただいまニッポン放送にて
毎週土曜日オンエア中！
当学院生も出演



ぼくには、やりたい夢がある。

本科【全日制】 現場直結主義でクリエイターを養成

97年度生願書受付中

■ゲームクリエイター科（2年制）

■ゲーム開発研究科（3年制）
●ゲームデザイナー●ゲームプログラマー●ゲームシナリオ●ゲームプランナー

■ゲーム企画シナリオライター科（2年制） ― 新設
●ゲーム企画●ゲームシナリオ

■マルチメディアクリエイター科（2年制）
●CD-ROMソフト制作●パソコン通信／インターネット●デジタルサウンド●映像処理●マルチメディア検定資格

■CGアニメクリエイター科（2年制）
●CGアニメ●CGデザイン●CGアート●CG検定資格●3Dアニメ●ゲームグラフィックス●CGキャラクターデザイン

■アニメーター科（2年制） ― 新設
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督

■声優タレント科（2年制）
●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●ナレーター

■コミック科（2年制）
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●コミック編集者

■ノベルス・ライター科（2年制） ― 新設
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●音楽ライター●シナリオライター●ゲームライター

実践夜間専科 19:00から学べるプロへの近道

授業時間（19:00～21:30）

97年度5月生募集中

■ゲームクリエイター専科
□ゲームクリエイター基礎コース（週1回／6ヶ月）
●ゲームクリエイター（プロ）への入口
□ゲームプログラムコース（週2回／1年制）
●ゲームプログラマー●ゲームデザイナー

■CGクリエイター専科（週1回／1年制）
●ゲームグラフィックス●CGアニメ●3D-CG●CGデザイン●CG検定資格

■インターネットクリエイター専科（週1回／6ヶ月） ― 新設
●ホームページ制作●通信ネットワーク

■声優専科（週1回／1年制）
●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●ナレーター

■アニメーター専科（週1回／1年制）
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督

■コミック専科（週1回／1年制）
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●青年マンガ家

■ノベルス専科（週1回／1年制）
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●ジュニアノベルス●シナリオライター●ゲームライター

■アニメーション演出専科（週1回／1年制） ― 新設
●セル／デジタルアニメ演出●絵コンテ●表現テクニック

■ファンタジーイラスト専科（週1回／1年制） ― 新設
●ファンタジーイラスト●小説さし絵●キャラクターイラスト

文部省認可（財）CG-ARTS協会認定CG教育校

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8　最寄駅／JR山の手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分

学校見学随時受付中！

資料・説明会のお問い合わせ
フリーダイヤル **0120-41-4600**

入学案内書 無料進呈

【申込方法】

官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、右記宛先までお申し込みください。

1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科

〒150 東京都渋谷区東2-29-8
アミューズメントメディア総合学院　ゲーメスト⑫係
TEL.03-3406-5050
FAX.03-3406-5070

〈ホームページ開設中〉学院の詳しい情報をお届けします。 http://www.amgakuin.com/



実在するマシンで オリジナルのコースを走る!

スーパーカー（仮称）

ビジュアルだけでも十分にリアルだが、これだけではまだまだ!やっぱり音も重要!そのサンプリングしている現場の写真も見ていただこう!

担当：ずるずる

気の抜けないハイスピードコース 初級コース

まだタイトルも仮称という状態ではあるが、ゲームはもう完成間近といったところ。

今回は、その登場間近のゲームが、どんな雰囲気のものなのかをコース別に見ていくことにした。

このゲーム、モデル3で作られているのだが、その美しさはすでにバーチャファイター3で実証済み!もちろんこのゲームでも、その絵は抜群にいい!より本物に近いイメージになってきている。

そのあたりを実感しつつ、各コースを見ていこう。

まずは初級コース。

初級ということもあり、コースレイアウトは、それほど複雑なものではない（写真内のコースマップ参照）。

大きなカーブを中心に展開しているのがわかる。

デイトナUSAでの初級コースレイアウトと比べると、まずカーブの数が増えた点が挙げられる。デイトナUSAでは3つ、それも左カーブのみであったのに対し、このゲームでは、右カーブが3つに左カーブが1つという、1つカーブが増えた展開となった。

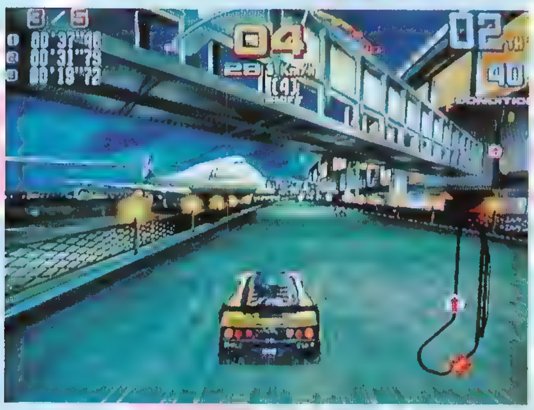
そのカーブの大きさ、比較的大きいものとなっている。

ということはこのコースは高速サーキットということになる。いかに最高速度を維持しながら4つあるカーブをクリアしていくかが攻略となるだろう。

このゲームのタイトルにあるようなマシンたちが大あばれするにはもってこいのサーキットといえるのではないだろうか。



高速サーキットならでは!バンクカーブ!



左手にJAL機。これ、広告です!



これが一番低い視点。スピード感抜群!



暗い中を走るシーンは前作にはなかった。イメージが変わるね。



立体交差もある! 中級コース

初級から中級へ。文字通りレベルアップをするわけだが、その上がり方はやや急なのではないかと思わせるコースレイアウトに見えるのは私だけであろうか。

初級コースでのカーブ数は4つであったが、この中級コースになると、その数はいきなり3倍になり、12コ以上になるのだ!

その数の多さにもビックリするのだが、問題は数だけにあらず、そのカーブの大きさ、きつさにもある。

画面上にあるコースマップを見てもらうと、大きいものから小さいものまでといろいろ!大きいカーブに関しては、ほぼ全開で抜けられる系と思っていいと思う。きついのはそれより小さいカーブ。どれだけ減速すればいいのか、どれだけハンドルを切り込めばいいのかを調べていかなくてはならない。慣れるまで、走れるようになるまで少し時間が必要そうだ。



コースレイアウトを見ていて面白いなあと思った点について少し書いてみると、本コースとは別に少し細い道になっているコースがあるのがわかると思う（コース中央近辺のそれ）。



この先S字カーブーって看板が右に!どういうラインで走る?



ドライバーズビュー。これが一番実感がある視点だ!

さらにヘアピンのようなカーブまで存在する。どんな抜け方をすることになるか非常に楽しみなところだ!





暗いところから明るいところへの変化がよくわかる。モデル3の力。

これはピットロードであると確信ができるのだが、なぜ本コースとこれだけ距離をもっているのかが気になる。

地形によるものなのか、また別の意図があってのことなのか興味のあるところだ（単に何か特別なテクを使えないかなと、ゲーマーならではの発想をしていたりする）。

後々解明したいところだね。



左へのきついカーブ。はたしてどれぐらいのスピードで走る?



ダッジヴァイパーのマシンをカメラモードで見る!カッコイイ!

コースの写真を見てもらうと、このコースは山岳地帯にあるようだ。そのためか、アップダウンが激しい（と見える）。

非常に背景が近くなるのでスピード感を味わえるのではないだろうか。けっこう怖い思いをしながら走ることになるだろうね。



大小様々なカーブあり! 上級コース

デイトナUSAの上級コースというと「長い!」というイメージがあった人も多いのではないだろうか。そんなイメージをそのまま受け継いだ感のあるコースがこのゲームの上級コースになった。

コースマップを見てもらうと、あれ?中級コースよりも落ちついていませんかって感じを受ける。でもそれは感じだけ。よ～く見ていくと大きいカーブから小さいカーブまでいろいろ設定されている上に、直角に曲がるカーブが存在したり、連続カーブがあったり…総合的なテクニックを要求していることがわかる。



これが視点3となるもの。マシンを見つつ走れるぞ。





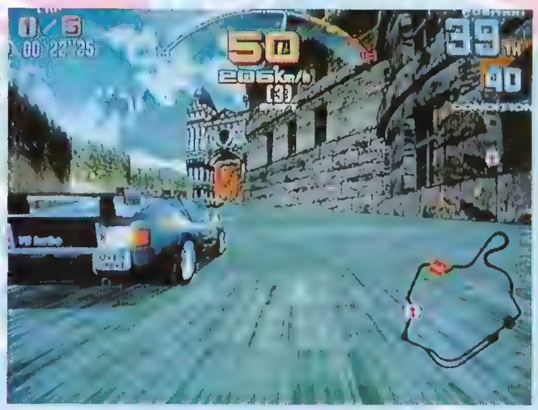
歴史のある街中を走る!観光は後でしますか!

これまた走り切れるようになるまで大変な苦労をしそう。コースを覚えるだけでも大変だからね。

これだけカーブが複雑になってくると、大変になってくるのがライン取りだ。

実際に走って、クルマがどんな走りをするのかがわからないため、予想するのは難しいが、それを作り上げていくのは簡単ではないことはいえる。グリップ走行に近い感覚だったら予想しやすいんだけどね。さすがは上級コースといったところだ!(きちんと走れるようになるまでどれだけの期間がかかるやら…)

コースレイアウト以外のところに目を向けてみると、まだ発売される前の段階でのこの画面写真からわかることは、タコメーターがデイトナUSAのときのものに似ていること、レースモードでの出場台数が多いこと、コンディションのわかるマップが表示されているなどが確認できる。



エスケープゾーンのない攻防…熱いっスー!



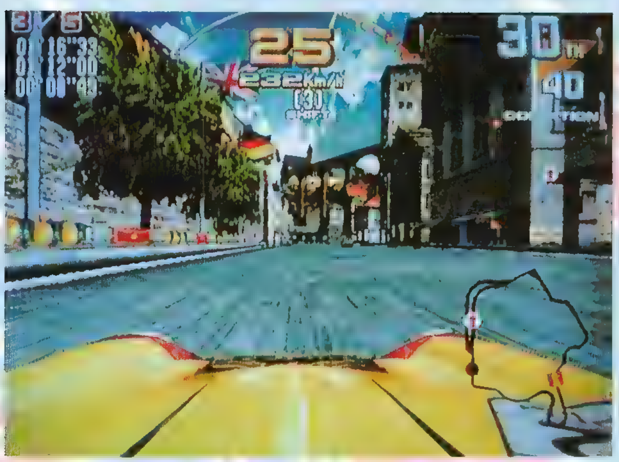


タコメーターは、扇状になったところを針が左右に動いていくもの。ちなみにレッドゾーンは8600回転あたり。

自分の順位は?うーむ、いっぱいいる中でかなり後方!抜けるのかオイ!と感じさせるのがわかる!

そしてコンディションマップ。自分のマシンのまわりの状態がひと目でわかる(デイトナUSAでは、このマップの大きさが変えられたけど)。

まだまだわからない部分が多いが、いずれプレイもできると思うので、わかり次第、どんどん載せていこうと思う。



建物がビュンビュンとんでいく…。

鈴木裕氏も爆走!
本物の音をサンプリング!!

実車がモデルになっていることもあり、やはりやれることはやらないと!というわけで行われたのがこの実車の音のサンプリングだ!
10月某日、場所は富士スピードウェイ。
コースには、スーパーカーが8台用意された!



ピット前でストレートを走り抜けるマシンの音をサンプリング。



走り抜ける音をヘッドフォンで聴く名越プロデューサー。

フェラーリの音録り



ポルシェの音録り



フェラーリF40、フェラーリ355、フェラーリテスタロッサ、ポルシェ911などが、サーキットを走ったり、アイドリングなどする中、車内から、エンジンルーム内から、ピットから音を録った。



名越プロデューサー、280km/hを体験すべく、助手席へ…。

この収録には、開発チームであるAM2研の開発者はもちろん、プロデューサー名越氏も参加。さらに2研の長の鈴木裕氏も参加!写真にあるように、自らハンドルを握ってコースを走るという場面もあった。



広報担当の梅田氏。おっ?後ろのクルマは…。

スーパーカーといえばやはりそのスピード!そのスピードを体感すべく、プロのドライバーによるドライブで、助手席に座り、280km/hも体験した(どんな感じだったのか後で聞いてみたい!)。



自らハンドルを握り、鈴木部長、走る!(隣に乗りたかったなあ)



どういった音をサンプリングしていくのかを打ち合わせ中…。

V8からV12のエンジンのサウンドを収録することにより、迫力あるゲームシーンが再現されること間違いなし!



対戦プレイで盛り上がろう!

ティンクルスタースプライツ

TWINKLE STAR SPRITES

このゲームやるなら、まず対戦。対戦シューティングと銘打ってあるだけあって、かなり熱くなります。どうしますか？

担当：ティンクルスター★スリーライツ（最近こんなのばっかし～）

選べるモードは3種類 キミはどのモードで遊ぶ？

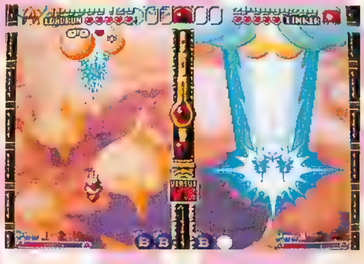
さて、前回対戦シューティングゲームであるこの「ティンクルスタースプライツ」を紹介した訳だけど、みんなもうプレイしてもらえたかな？

まだの人に一応説明すると、このゲームはいままでにない、対戦型のシューティングゲームで、自分側のフィールドで倒した敵を、相手のフィールドに送り込んで攻撃しちゃうーという、人対人、人対CPUでの対戦方式にて行われる、新種のシューティングゲームなのだ。

もう発売されていると思うので、すでにプレイした人は、大体のゲーム内容は分かっているよね。

まだの人は、とりあえず前回の記事を読み直して欲しい。どんなゲームか分かったかな？それでは、今回は、3つあるゲームモードの説明から行ってみよう。

今回はさらに、キャラクターの性能紹介もありまして、割と盛りだくさんの内容になってます。あなた好みのキャラクターを見つけてちょうだいね。



今回は手始めに基礎操作とキャラを紹介。

対戦モード

1クレジットで2P対戦の出来るモード。友達同士で対戦するときにはこのモードで遊ぶとお得ってカンジかな？

ちなみに、1Pプレイ時に乱入して対戦する、乱入対戦もちゃんとあるので、このモードは友達との対戦専用モードといってもいいかな？

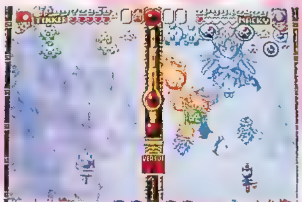
ストーリーモード、キャラクターモードと来たら、いよいよこの対戦モードだ。

好きなキャラクターを使って、友達と対戦してみよう。連爆テクニックを駆使して、相手をやっつけろー

友達同士でも、きっと盛り上がる対戦になるぞ。とにかくルールが分かったら、対戦して盛り上がろう。



お友達と対戦したかったらこのモード。1コインで対戦。



対戦モードは熱くなること請け合い。

キャラクターモード

こちらは、基本的にはストーリーモードと同じくCPUとの対戦で進んでいくCPUモードなのだが、こっちのほうは、主人公を含む9人（＋?）のキャラクターを使って遊ぶことが出来るモードだね。

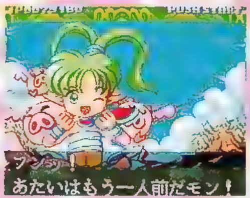
どのキャラクターでもちゃんとエンディングがあるらしいので、全キャラクリアを目指す!?

こっちのほうのモードでの見所は、やはり各キャラクターごとのエンディングだろう。更に、隠しキャラクター(?)もいるようなカンジの前振りなので、全キャラクターでクリアするまで遊べるね。

対戦モードで遊ぶときに、使いたいキャラクターの練習をするのにも使えそうなモード。ストーリーモードをクリアしたら、次はこのモードだね。



ランちゃん以外の人で遊びたくなったら、このモード。



みんなにそれぞれエンディングがある。がんばってね。

ストーリーモード

ストーリーモードは、このゲームの主人公、ロードランを使って、ティンクルスターを取り戻す過程を、楽しいストーリーに沿ってプレイすることの出来るモード。

まずはキャラクターごとのお話を聞きながら、相関関係を見てみたい人はこれね。

まあ、早い話がCPUとの1対1の対戦モード。

ただし、使用できるキャラクターはランちゃんのみ。このランちゃんに成り代わって、ティンクルスターを取り戻すのだ。

他のモードでは見られないキャラクターごとの掛け合いや、ストーリーなど、楽しみながらこのゲームを知りたい人は真っ先にこのモードで練習だ。



ランちゃんのサクセスストーリーを描く、ストーリーモード。



出てくるキャラはランダムっぽい。それぞれ会話が違うので何度も遊べる。

基礎操作補足説明

●ショット
Aボタンはショット。2連射まで可能。

●ため撃ち
ため撃ちは、ショットボタンを押しっぱなしにあたあと放すと出る。
このため撃ちは、敵を破壊していくことで、画面下のため撃ちゲージが上昇し、だんだん高レベルのため撃ちが撃てるようになるぞ。
ため撃ちのレベルは、ボタンを押している長さで調節可能だ。
また、ため撃ちは、レベル2以降のものは、使う度にレベルを消費する。
そのかわり、レベル2のため撃ちは、ため撃ちショット＋相手の陣地にエキストラキャラを送り込むことが出来、レベル3のため裏ショット＋相手の陣地にボスキャラを送り込むことが出来るのだ（ただし既にボスが出現している場合は、ため撃ちショット＋エキストラキャラ＋多数）。
なので、ため撃ちゲージの蓄積と消費のタイミングは、このゲームで重要なポイントとなる。これは是非覚えたいところ。
また、このゲージは各面ごとにレベル1に戻るから、注意しよう。


ため撃ちのレベルは使い分けが肝心。レベル3でボス攻撃だ。

●ボム
Bボタンはボム。ボムは、使った瞬間からから無敵になる緊急回避タイプで最大4個までストックできる。
このとき、同時に画面上のザコキャラを全滅させ、ボスキャラにはダメージを与える。
ただし、ボムで倒した敵キャラは連爆扱いにはならないので注意。また、相手から送られてきた攻撃ザコとエキストラキャラは破壊できないので、ボムの効力が切れた瞬間に当たってしまわないように注意しよう。

●連爆
ザコを倒すと、爆風が起こる。この爆風に当たって敵キャラにダメージを与えて、敵キャラを倒した場合、これを連爆という。
連爆をすると、相手側に攻撃ザコを送ることが出来るぞ。これがこのゲームの攻撃手段の基本となる。

●ザコ
ザコには、耐久力が5段階あり、色で判別が可能。耐久力は、下から、赤、黄、緑、青、紫の順でカタくな。
また、泡をまとったザコが現れるが、このザコは爆風ではダメージを与えられないので、先にショットで泡を破壊しておかないと、泡のザコで連爆は狙えないぞ。

●特殊攻撃
相手から送られてきた攻撃ザコ（火の弾みたいなヤツ）を連爆に巻き込むと、相手に特殊攻撃「エキストラアタック」が出来る。
また、更に多くの返し攻撃ザコを連爆に巻き込むと、ボスが相手キャラ陣地に登場する！ボスは各キャラによってさまざまな攻撃をするぞ。
ボスは、両方で出現させると相殺して消える。ただし、ボスがいるときに相手にボスを送ると、自分の陣地にいるボスは逃げるのだ。

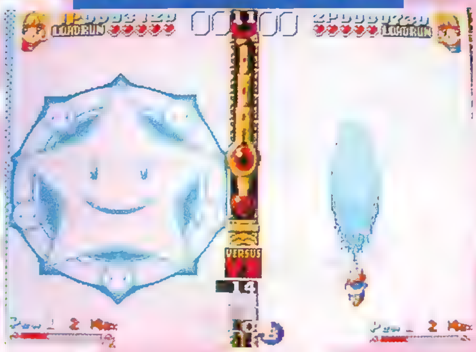

相手の攻撃ザコをたくさん送り返すと、ボスも登場するんだね。

●コイン
コインは、3種類あり、基本的には$が回転していて、星やボムに変わりながら出てくる。
星は得点、ボムはボムストックが1増える。星は画面上にいる泡ザコの泡を破壊してくれる効果がある。

●オーブ
オーブは、ザコにまぎれてやってきて、ザコと一緒に連爆に巻き込むと、一定時間連爆させたザコの数そのままを相手に送ることが出来るようになる。
この現象は「フィーバー」といい、実際にプレイしていると声が教えてくれるので分かるはずだ。
このフィーバーは、オーブを巻き込んだときの連爆の大きさによって持続時間が長くなるぞ。

ヤッピー！ルーピー！主人公のランちゃんは、もっとも標準的な魔法使いといってもいいね。
ため撃ちのとマジカルショットは、真っ直ぐに飛んでいく直線的なため撃ちだし、ボムのライトニングスターも全画面をほとんどカバーする優れたモノだし、スピードもそこそこあって、誰にでも使いやすい機体だね。
また、エキストラアタックのラビボムは、相手に誘導しつつ爆風で攻撃するモノで、これもなかなか使い勝手がよろしい。
でもって、ボスキャラクターは、デッカイラビキャットが出てきて攻撃してくれると言うモノなのだが、これは可もなく不可もなくと言ったカンジ。ちょっと弱い気もするけど、基本性能の高さでそのへんはカバーしていきたいよね。
あえてランちゃんの難点を挙げるとするならば、やっぱりため撃ちが直線的で、ザコキャラを一気に倒してしまって連爆が起こりにくいところかな。
威力は強いけど、連爆を狙うにはちょっとなため撃ち。


ボス　エキストラアタック


ボム ライトニングスター　ため撃ち マジカルショット



マジカルスプライト
ロードラン

種族	妖精族のプリンセス
年齢	10歳
血液型	O型
趣味	甘いものを食べる・ダジャレ
性格	元気で、明るい
好きな物	甘い物
嫌いな物	辛い物
乗り物	魔法のほうき
特殊攻撃	ラビボム



メヴィウス親衛隊グリフォン&エヴィン&バーン

グリフォン

種族	メヴィウス親衛隊長
年齢	16歳
血液型	A型
趣味	死に真似、吐血
性格	軟派（一見、真面目）
好きな物	女の子、娘、乙女
嫌いな物	醜いもの
乗り物	グリピー
特殊攻撃	グリピースラッシュ

女好きの親衛隊長、グリフォンは鳥のような乗り物(?)に乗って戦う。

こいつの特長は溜め撃ちとボス攻撃である。

まずは溜め撃ちから見てみよう。

溜め撃ちは、光のリングを左右斜め前方に出す。このリングはブーメランのような軌跡をとり、弧を描きグリフォンのもとに戻ってくる。リングが戻ってくる時にグリフォンがキャッチしないとずっとグリフォンをホーミングしてただよい続けるのである。

つまりリングから逃げるように動けばずっとリングを画面上に出しておけるのだ。

基本的な動きはこのリングを自機の近くに出しておいてショットでザコを撃っていくかんじとなる。レバーを回しながらうまくリングから逃げるようにしよう。

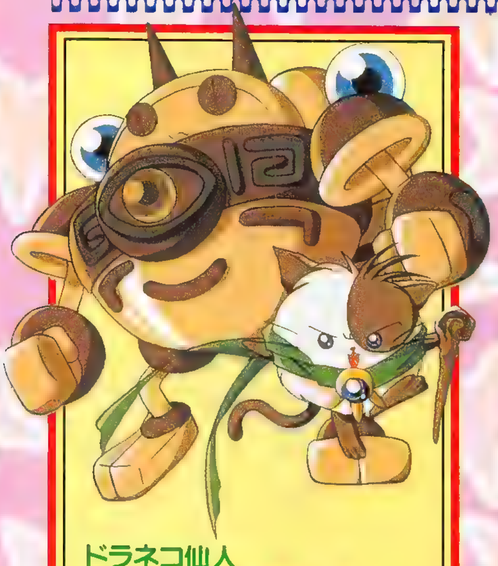
エキストラアタックは画面上から下へ通り抜けるグリピースラッシュ。横一線に一気に送れれば効果はあるが基本的に使いにくい。ボスが強いので、それだけ狙っていこう。リングがあるから粘る能力は高いのだ。



ボス　エキストラアタック

ボム　トリプルハリケーン　ため撃ち　トルネードカッター





ドラネコ仙人

ド・ケスベイ

種族	ネコの仙人
年齢	65536歳
血液型	?
趣味	ひなたぼっこ
性格	すけべ
好きな物	若いおなご
嫌いな物	?
乗り物	魔力で動く「魔導ネコ」
特殊攻撃	ネコパンチ

魔導ネコに乗り若いおなごを求めさまよう自称「世界一の魔法使い」ド・ケスベイ。

エキストラアタックの「ネコパンチ」が非常に頼りないので必然的に苦戦はまぬがれない。大丈夫か仙人!!

ド・ケスベイは溜め撃ち、通常ショットがそこそこ強いので、これらをうまく使いこなして耐え抜き、ボスアタックで勝負をかける戦い方が有効であろう。

溜め撃ちのトリプルパンチは、射程は短いものの攻撃力は高いので使いこなしていきたい。根元に判定はないので注意しよう。

全キャラ中最も弱いと目されている「ネコパンチ」。これは画面上方から一直線で落ちてきて、ランダムでどこかで破裂する。ただそれだけだ。

頼みのボスアタックは、攻撃法が4つあり、どれもなかなか嫌らしいものとなっている。

レーザーや6WAY弾、反射するデルタ弾、そして自ら突っ込んでいくまるまりアタック。とにかくねばってボスを送ることだけ考えよう。



ボス　エキストラアタック

ボム　魔導奥義・大津波　ため撃ち　トリプルパンチ

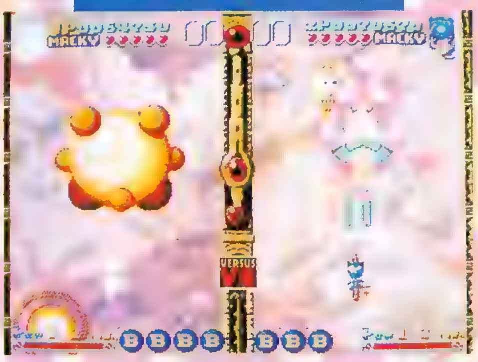


不気味なぬいぐるみ…

守銭奴のマッキーにぬいぐるみ好きなペンテルは、ミミリン族のトレジャーハンター。
ふたりで闘うのかと思えば乗っているのはマッキーだけ…あれ、ペンテルは?というとこれが、自前のヌイグルミに入れられて相棒に打ち出される溜め撃ち攻撃役に…。ところがどっこいーこのペンテルアタックは広範囲に判定を持つスプレッド弾で、かなり使える溜め撃ち。攻撃力自体は高くはないものの、ショットボタンを押しっぱなしで任意の場所で破裂させられるのでノンプロブレムだ(?)ー
この二人(一人?)のエキストラ攻撃は、これまたヌイグルミ攻撃…。ところがこれまた超強力な2段階ホーミング弾。相手を直接狙っていったと思ったらば、進路を変更してケタケタ笑いながら再度追っかけていくくせ者で、溜め時間は遅いが強力だーその分、ボス攻撃は割と普通で体当たりと2本の鉛筆攻撃、それにワインダーするロケットパンチがそれとなっている。



ボ　ス　　エキストラアタック



ボ　ム　サプライズマネー　　ため撃ち　ペンテルアタック



トレジャーハンター
マッキー　ペンテル

種族	ミミリン族	種族	ミミリン族
年齢	14歳	年齢	14歳
血液型	A型	血液型	O型
趣味	金を貯める	趣味	ぬいぐるみ集め
性格	強気	性格	超臆病
好きな物	金	好きな物	ぬいぐるみ
嫌いな物	そんすること	嫌いな物	臆病な自分
乗り物	魔法のエンピツ		
特殊攻撃	ぬいぐるみ		

なんとも不思議な生き物「なんじゃもんじゃ」。このキャラ実はADKさんの間では「最強」のランク付けをされている名誉あるキャラなのだ。
だが我が編集部内では「強いけど他にもっと強い奴いるって」てかんじで最強とは思えない。
という話はおいておいて、なんじゃもんじゃはショットパワーとエキストラアタックそしてボス攻撃に優れているつまり溜め撃ち以外が強いキャラなのである。
溜め撃ちは溜め時間が短いもののいかんせん効果時間が短くしかも威力も低いので、溜めてる間弾撃ったほうがいいんじゃないの?というふうになってくる。
強いと噂のエキストラアタック。これは大きななんじゃもんじゃが画面上からぴょんぴょん跳ねながら相手に向かって下に落ちていくもの。たくさんいるともうボムを使うしか逃げれねー、という状況に追いつめることも可能である。
ボスは電撃攻撃をしてくれると非常に頼りになる奴と思えるはずだ。



なぞ生物
なんじゃもんじゃ

種族	けもんじゃ族
年齢	毛の数(推定20000歳)
血液型	?
趣味	毛の手入れ
性格	色によって異なる
好きな物	ワカメ、昆布
嫌いな物	ストレス
乗り物	自力で飛ぶ
特殊攻撃	大なんじゃボム



ボ　ス　　エキストラアタック

ボ　ム　なんじゃ総突撃　　ため撃ち　ナンジャサンダー





妖精コンビ
ティンカー&リンカー

種族	女王付きの妖精
年齢	16歳
血液型	AB型
趣味	家事手伝い
性格	温厚
好きな物	おそうじ　おせんたく
嫌いな物	なし
乗り物	羽根で飛ぶ
特殊攻撃	プチフェアリー

溜め撃ち自由自在

ランのお目付け役、女王付きの妖精コンビ。このキャラの溜め撃ち攻撃は、なんとレバーで任意の8方向に打ち出すことができるのだ!!しかも、貫通力がある上に攻撃力もあって非常にいい感じ。溜め時間も普通なのでどんどん使っていくようにしよう。

妖精コンビのエキストラ攻撃「プチフェアリー」は相手を直接狙って飛んでいく直接タイプ。しかも外周の壁を使って1回バウンドしてくれるので、なかなか避けづらくかなり強い感じ…。

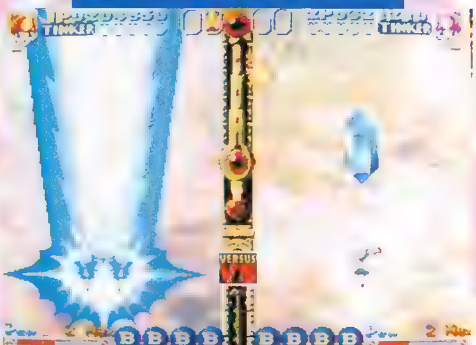
お次は、ボス攻撃の「マジカルフェアリー」なんだけど、これがまた超が付くぐらいに激強！ボスの攻撃は3パターンで、ウェーブ軌道にプチ妖精を2匹同時に発射する攻撃と、高速で画面上を大量の星が降り注ぐマジカルシャワー。

そして、最後は画面上に配置した4つのクリスタルを出現順に高速光弾が反射していくフォーメーショントラップときた日には、もう避けられません…てな感じだ。



ボス　エキストラアタック

ボム　デュオ・ウェーブ
ため撃ち　フェアリークリスタル





ビースト・マスター
ヤン・ヤンヤン

種族	森の妖精
年齢	7歳
血液型	B型
趣味	動物と遊ぶ。水浴び
性格	やんちゃ
好きな物	果実
嫌いな物	機械
乗り物	魔法のほうき
特殊攻撃	トリプタ

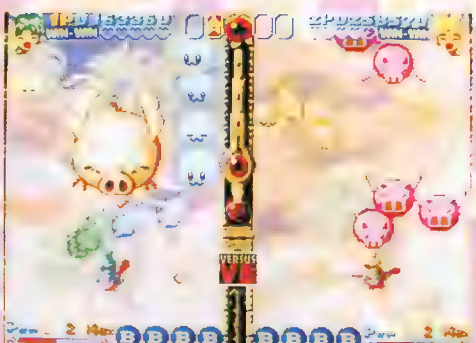
足の遅さはウェーブでカバー

将来トリッキノワグマに乗ることを夢見る最年少のビーストマスター・ヤンヤンはとにかく足が遅い…。どのぐらい遅いかといえば、全キャラ中で最低速…もう笑うしか…。

その代わりといってはなんだが、ワイドウェーブの溜め時間は全キャラ中でも最高速。その性能もワイドというぐらいだからでっかくて、しかも貫通弾。その上に攻撃力まであって、足の遅さを十分にカバーできる攻撃だ!!

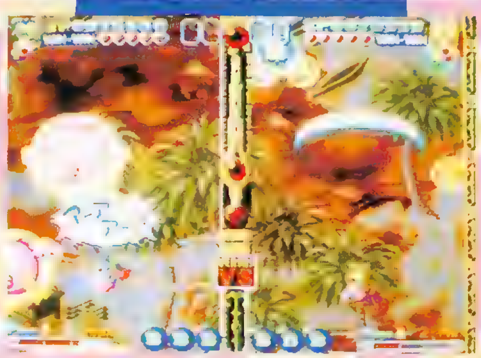
エキストラ攻撃のトリブタを見てみると、これがまた自機と対照的に超高速…。画面上部から自機と座標軸を合わせるようにしてホーミングしながら慣性をつけて、加速してブッ飛んでくる…。

ボス攻撃はトリブタのでっかいバージョン、パパブタがそれ。全部で3パターンある攻撃は楕円軌道で6発のウェーブ弾を撃ってくるパターンと正面にウェーブ弾2発を撃ってくるクシャミ弾。これに鼻から弾をばらまいてくる攻撃とがあるぞ!!



ボス　エキストラアタック

ボム　トリブタいくもーン攻撃
ため撃ち　ワイド・ウェーブ



メイン通常ショット!!

主人公ランのライバルでもあるドラゴン国の王女ティルはケスペイ、シュミットに次いで、全キャラ中3番目の移動スピードを持つ、スピード重視のキャラクター。

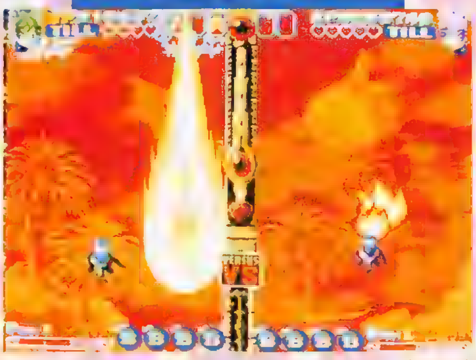
溜め撃ち攻撃のドラピーファイヤーは効果範囲こそ機体前方のみと狭いが、貫通力があって約1秒間の連続照射が可能。ただし、攻撃力自体はそんなに高くはないので、あんまり調子に乗ってると逆に貫通してきた攻撃弾に体当たり…、なんてこともあるから十分に注意!!溜め時間も長くていまいちなので、通常ショットメインでいこう!!

さて、肝心なエキストラ攻撃のドラピーについては、前方からの直進中にランダムで直角90度に曲がる軌道で飛んでくるけど、性能としてはいまいち感が…。また、ボス攻撃のスーパードラピーは、溜め撃ち同じファイヤーブレスとランダム方向に弾をばらまくバラまき弾。そして、急降下して体当たりをしてくるドラピーアタックとがあるぞ!



ボス　エキストラアタック

ボム　バーニングドラゴン　ため撃ち　ドラピーファイヤー





ドラゴンマスター

リアリー・ティル

種族	竜族のお姫様
年齢	10歳
血液型	A型
趣味	どらぴーに乗って空を駆け回ること
性格	現実主義者。怒りっぽい
好きな物	ひ・み・つ☆
嫌いな物	おかっぱの女
乗り物	ドラゴンの子供・ドラピー
特殊攻撃	ドラピー



二枚目ロケットマン

アーサー・シュミット

種族	妖精族の親衛隊長
年齢	16歳
血液型	A型
趣味	ランさんの追っかけ
性格	ドジでお調子者、キザだがカッコつかない奴
好きな物	ランさん
嫌いな物	ランさんとの仲を邪魔する者すべて
乗り物	ロケットリュック
特殊攻撃	プラズマシュート

愛しいランさんのために今日も行くアーサー。

追っかけというだけあって足の速さは天下一品である。パワーのない分をスピードで補うキャラなのだ。

こいつの最大の特長は、スピードをうまく生かした溜め撃ちにある。

普段は他のキャラと同じように連爆を狙った戦い方をしていくが、長期戦になった時にどうしてもパワー不足による「押され気味」感は否めない。

そこで、溜め撃ちの一定時間出るレーザーをスピードに任せて左右に動いて使い、画面上の敵ほぼ全部にダメージを与えて消していくのだ。

一度溜めを開放したらすぐにもう1度溜めに入ることでかなり連続してレーザーを撃っていける。これをうまく使わないとこのキャラを生かせないだろう。

次にエキストラアタックについて。

これは敵陣の下から上に向かって飛んでいくので嫌らしくていい感じ。

ボスを送り込んで下からエキストラアタックではさみ撃ちにしてやろう。



ボス　エキストラアタック

ボム　プラズマビームGX　ため撃ち　プラズマレーザー



あの～、面白さ臨界突破ですぅ

わくわく7

WAKU WAKU SEVEN

連載3回目となる今回は、前号にひき続いてキャラ別攻略を中心に展開。もちろん「神保町わくわく通信局」もあるよ！

攻めは続くよどこまでも

起き上がりの攻防

ありがちなタイトルだが、そこはわくわく。考え方も独特だ。

担当:はまー　調べ:伊勢　猫

わくわく7の起き上がりは、いわゆるポリゴン格闘もかくやというぐらい複雑（ってのはいいすぎか）。このテの2Dバトルしかやったことがない人にとって、これは結構やっかいな課題だろう。そこで、ここでは懇切丁寧にそのノウハウを、一から漏らさずレクチャーしていこうと思う。

基本は「移動早起き」

まず、ダウンしたほうのプレイヤーができることを大別すると、

①ダウン時間の短縮
②起き上がり位置の決定

の2つに分けられる。さらに、②に関しては「**後ろ**」「**その場**」「**前**」の3通りがあり、「その場」を選択したときのみ「**起き上がり攻撃を出す、出さない**」のどちらかの行動がとれる。言葉ではかなり分かりづらいので、これに関しては図を見てほしい。

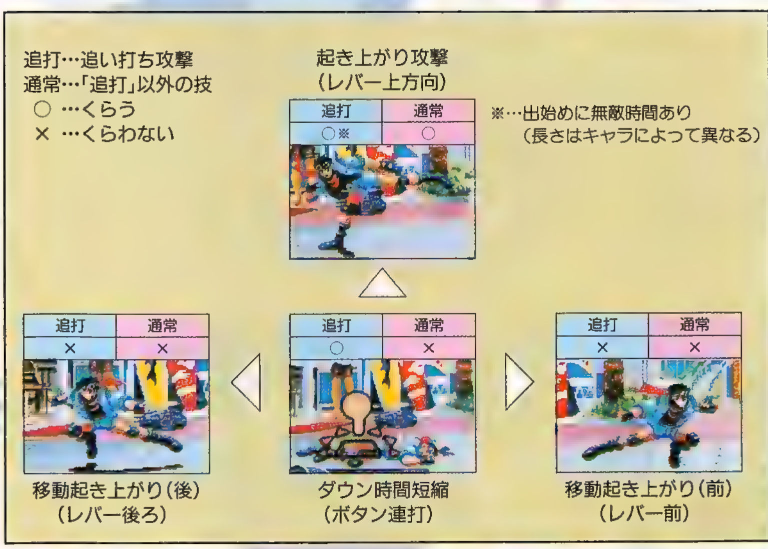
①に関しては、これはボタンを連打していればOKなので、特に問題はないだろう。追い打ち攻撃をくらわないようにするためにも、転んだら常に連打するクセを付けておくこと。ちなみに、**ダウン時間は直前にくらったダメージ量（連続技の場合は、全段の合計値）によって決まる**ので、ダウン前にくらった技によっては回復が間に合わず、どうあがいても追い打ち攻撃が確定してしまうときがある。まあ、これは油断して大ダメージをくらった自分が悪いとあきらめるしかない。

次は②の「移動起き上がり」について。「移動」する場合は前後どちらかになるわけだが、性質的には同じなのでまとめて説明。

移動起きの利点は、

・追い打ち攻撃をスカせる
・相手をすり抜ける

の主に2点。その場起きをした時は「ダウン→起き上がりモーション→立ち状態」の手順を踏むのだが、このどれにも追い打ちが当たってしまう。だが移動起きは「ダウン・移動起きモーション→立ち状態」





イナズマクラッシュは、ちゃんと回復しないとくらいやすい。



間違ってハラハラでもくらおうものなら、追い打ちも確定する。



画面端で、普通に起きるとくらってしまうが、



端へ移動すればその場で回避できる。

というプロセスになっていて、この「移動起き〜」の部分は完全無敵、つまり追い打ちも入らない。追い打ちは外すと特大の隙ができるので、飽きるまで反撃し放題だ。

また、移動することで相手の起き攻めをやりにくくさせることも重要。移動距離はキャラごとに決まっているため完全に回避することはできないが、極端に不利な状況になってしまうことはなくなるはず。

リスクを愛し運命に殉ずる人へ

移動起きをせずに「起き上がり攻撃」を選択した場合、前述の「起き上がりモーション」の部分がそれに変わる。起き上がり攻撃は「**素直に起きたときよりも早く攻撃できる**」という大きなメリットを持つほか、「攻撃位置が中段か下段に完全分配されている」といった隠し味も含んでいる。


起き上がりに削ろうとすると、


大抵こうなる。

まず、早く攻撃できるということについて。通常起き上がりを攻める場合、移動することも考慮すると「ダウンした相手の近くにいる」必要がある。この時移動に備えた行動をとっていると、その準備モーションに起き上がり攻撃が当たってしまう危険が大きい。かといって警戒していると、移動に対して反応できず逃がしてしまうことになる。

起き上がり攻撃は読まれるとガードやスカしのあとに反撃されてしまうが、それでも移動して逃げられるように、その存在をアピールしておくべきだろう。

攻撃位置については、表を参考にしてほしい。ポリ

キャラ名	攻撃位置(ヒット数)	発生時間※1	硬直※2	移動起き距離※3
雷	中段×2(2)	11	32	1
アリーナ	対空×2+中段(3)	4、7、13	19	5
スラッシュ	対空→中段(1)	11	45	2
ダンディJ	中段&対空(1)	13	34	3
ティセ	中段→対空(1)	8	27	4
まるるん	中段→対空(1)	15	28	7
ポリタンクZ	下段×8(3)	22、26、30、37 43、49、55、64	38	6

※1 単位はフレーム
※2 地上でガードされた場合の標準フレーム数
※3 相対評価の順位、1(良)↔7(不)

タンクZはしゃがみガード、それ以外のキャラはきちんと立ちガードしないとくらってしまうので注意。どのキャラもスカしてしまえば反撃はできるが、ほとんどのキャラが対空としても強いので、垂直ジャンプでスカす時などは慎重にタイミングを計ろう。起き上がるほうも、あえてボタン連打をせずに遅く攻撃を出すなど、読ませない工夫が必要だ。

最後に重要なことを一つ。「起き上がりモーション」は追い打ち以外には無敵だが、**「起き上がり攻撃中」は投げ以外のすべての攻撃をくらってしまう。** 例えば、アリーナに密着して立ちAを連打されると、正面への攻撃発生が遅いスラッシュなどは潰されてしまう。逆に対空への発生が遅いまるるんやティセは、相手より早く攻撃が出ていても、ジャンプ攻撃や追い打ちをくらってしまうこともある。



これは潰されてしまう。

システムよりもキャラ重視それがわくわく

一通り性質を説明したところで、今度はキャラごとの性能を検証してみよう。

●雷

移動起きの距離はまあまあ長めで、逃げるぶんには都合がいい。起き上がり攻撃は、2回時間差で中段が出る独特のもの。硬化は長いが、ガードされても距離が離れるためなかなか使える。ただし対空には向いていないので、イナズマアッパーとうまく使い分けよう。

●アリーナ

出が早く、ガードされても隙が小さい。かなり信用してもいいだろう。半面移動起きの距離が短いので、ジャンプ攻撃を重ねられやすい。



こやつはスーパーモード発動も性能がいい。優遇されてますな。

●まるるん

起き上がり攻撃はまあまあだが、移動起きがかなり遅く、特に前は距離も短かい。無理はしないこと。

●スラッシュ

起き上がり攻撃の弱さが多少気になる。技の発生自体は早いのだが上から振り下ろす時間が長く、地上で技を出されるとアバウトなタイミングでも潰されてしまう。ガードされたときの硬化も長い。移動起きとテレポートで逃げたほうが無難か。

●ティセ

起き上がり攻撃は発生が早いので使えるが、移動起き(前)の距離が短いのがネック。無敵技もないので、地上から攻められた場合完全に仕切り直すなら後ろへ逃げよう。


密着から後ろに逃げても、


ここまでしかいかない。

●ダンディ・J

移動起きは普通。起き上がり攻撃は瞬時に地上と空中を攻撃するので、起き攻めへの対処を間違えて潰されるということはないはず。そのぶん攻撃が消えるのも早いので、タイミングを間違えるとスカされやすい。

●ポリタンクZ

もっとも特殊なキャラだけに、起き上がり攻撃まで特殊だ。他キャラと違い完全な下段で、回転中はずっと判定が出ている（ガードorヒット時は、大体1〜2回当たる）。全体的なモーションが最も長く、ガードされれば反撃確定で、上に攻撃しないためジャンプ攻撃に滅法弱い。移動起きも遅いため使いづらいが、後ろへの距離は長いのでこれが無難か。

いい気にさせるな！

相手の起き上がりを攻める場合は、起き上がった直後にジャンプ攻撃を重ねるような方法はあまり通用しないと思ったほうがいいだろう。ここは一つ地上で集中し、相手のどの行動にも対応できるようにしておくのがベターだ。ただしょせん人間の反応速度では、ある程度ヤマを張っていかないと、起き攻めの苦労に見合ったリターンを得ることはできない。

セオリーとしては、まず倒れている相手に密着する。ダウンさせたときの攻撃も考慮しつつ、起きる直前に立ちガード。起き上がり攻撃をガードした場合はきっちり反撃し、そのほかの起き上がりには間合いに沿った技をタイミングよく重ねていく。

一気に大ダメージを狙う場合は、やはり密着した状態からジャンプ攻撃を狙う。起き上がり攻撃なら早めに垂直ジャンプ、移動起きと読んだら起きだすと同時にそっちへ跳び込む。自分のほうに移動してきたときは、自分が振り向く前にバックジャンプするのがコツだ。ジャンプ攻撃が入ったらダウンさせられる技につなぎ、また転ばせてプレッシャーをかけよう。

1発の攻撃力が比較的高いこのゲームにおいて、相手の手数を少しでも減らせるのは大きい。最初は慣れないかもしれないが、常に先手を取って積極的に仕掛けていくことが、結局は勝利への近道だ。スピーディーだとなによりやってて気持ちいいしね。


ここで跳べば、


ちょうどこんな感じに。

電撃格闘小僧現る!

爆皇 雷

跳び回り、突っ込み、密着したら暴れる。引っかき回せ―!

担当：KAL



画面内どこでもOK

ライ最大の特長を一つ挙げろといわれれば、それは縦横無尽に動き回れる機動力、ということになるだろう。

相手との距離に関係なく、どのような位置関係にいても攻撃することができる。これは横方向のみの前後間合いに関してだけでなく、ジャンプを絡めた上下方向にもいえること。わくわく7の広大なフィールドは、爆皇 雷のためにあるのだ。

近づくまではハイジャンプ!

遠距離時には飛び道具のイナズマキャノンが大活躍。隙が大きくて中距離より近くでは迂闊に撃てないが、それも空中から出す空中イナズマキャノンを併用することよって即解決。隙が少なく、しかも安全なのでどんどん使っていける。

しかし問題点がないわけではない。空中イナズマキャノンはかなり急角度で下へとぶため、なかなか相手まで届かないのだ。

この悩みを解決してくれるのは、C+Dのあとジャンプすると実行可能な「ハイジャンプ」だ。ハイジャンプはとにかく高く跳ぶ。それ以外は通常のジャンプと同じ性質なので、ジャンプ攻撃で跳び込むのにも使えるし、好きな高さで空中イナズマキャノンを出すことだってできる。

高くから出せばそれだけ遠くへとぶので、「ハイジャンプ→空中イナズマキャノン」は絶対に覚えてほしい連係だ。

では、ハイジャンプを絡めた空中イナズマキャノンによる牽制を覚えたところで、次は空中から接近する方法を考えよう。

これには2通りあって、通常のジャンプ大キックで跳び込むパターンと、ジャンプ中レバー下入れ大キックの「脳天キック」でトリッキーに近づくパターンとに分かれる。

初めのうちは、通常の跳び込みは使わなくていいだろう。「前ジャンプ→空中イナズマキャノン」「前ハイジャンプ→空中イナズマキャノン」を普段から使っていれば、「前ハイジャンプ→イナズマキャノンは出さずに頭上を跳び越そうになったら脳天キック」を比較的安全に出せるはずだ。

脳天キックは、出したところから真下に垂直落下する特殊な大キックで、これでジャンプの飛距離を細かく調整できる。少しオーバー気味に跳んでおいて、カクンと折れ曲がって頭上を急襲するのだ。

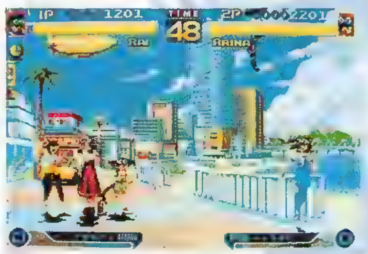
普通に跳び込むのはそのあとでいい。念のため、ジャンプの上昇中に小パンチを出し(対空)、下りで大キック(対地)を出すという2段構えでいこう。



ハイジャーンプ―



そしてイナズマキャノン―



ハイジャーンプ……お、今度は跳び超えるのか?



脳天キック―　この垂直落下ぶりは本物。

ラッシュ&連続技

脳天キックが当たったら、すぐにイナズマアッパーかジャンプ上昇中大パンチで追い打ちをかけよう。脳天キックは空中追い打ち可能技なのだ。

通常の跳び込み大キックがヒットした場合は、「立ち小パンチ→立ち大パンチ→(キャンセル)イナズマキャノン」の連続技を決めよう。

慣れてきたら「しゃがみ小パンチ×2→立ち大パンチ→(キャンセル)イナズマキャノン」で、しゃがんでいる相手にもきちんと全段入るようにする。立ち小パンチはしゃがまれていると空振りしてしまうからだ。

さて、いまのはガードされてしまってもいい連続技だが(さすがに近すぎると反撃されるが)、跳び蹴りが当たったのを確認してから入れられるようになってきたら「しゃがみ小パンチ→しゃがみ大パンチ→大足払い」を狙ってみよう。かなりの減りだぞ。

跳び込みをガードされたときは、小足払い×nとジャンプすぐ出し脳天キックで上か下かのラッシュをかけよう。

上達してきたら「しゃがみ小パンチ→立ち小キックとそのあとのキャンセルイナズマキャノン」という連係を混ぜるようにしていき、ジャンプに対応されにくくする。

ある程度「～キャンセルイナズマキャノン」を見せたあとなら「～キャンセル」が時間差攻撃として有効になってくるぞ。「～キャンセルイナズマキャノン」を反撃しようとしてくる相手に試してみよう。

これらのなかに、中段やバックジャンプ空中イナズマキャノン、ジャンプすぐ出し脳天キックなどを自然に混ぜていけるようになるのが理想だ。

わくわくゲージは、空中イナズマキャノンと、ドキドキアタックの超力轟雷電撃拳に費やそう。

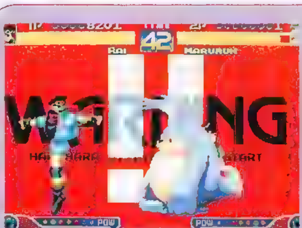
ダッシュ攻撃2種、大パンチのローリングナックル(中段で2段技)と大キックの雷だぁ―キック(出が早くて隙が大きいぶっとばし技)に関しては、相当慣れるまでは無理して使わなくても大丈夫だ。ただどちらも面白い技なので、存在そのものは忘れないでほしい。特に雷だぁ―キックは非常に気持ち良く、個人的には大好きな技だ。



小足払い→すぐ脳天キックでラッシュ。

ハラハラアタック講座 爆雷ハリケーン

ハラハラアタック「爆雷ハリケーン」は、発動ポーズの「溜め」が気持ちいい。ぜひ当てたい技だ。スキをみてイナズマキャノンWPを出し、これを楯にして出してみよう。レバーでの移動も忘れずに。



このときの「パークーラーイー」が○。



当てててェ～ッ!!

アリーナがもう止まらない♪
アリーナ



狙いは気絶からの連続技。弱気のテッセにはちゃんと手かげん…あっ…ごめんなさい。

担当：珈琲　ふりーく

素直にアリーナを使うと、相手の動き次第では自滅を繰り返すことが多い。出す技一つ一つに読みが必要な上、タイミングや入力にデリケートな部分があるためだ。

しかし狙いを気絶に絞ると真のアリーナの姿が見えてくる。アリーナに負けは似合わない。弱気で乱入して、勝ったらいきなり強気になり、アリーナパワー（ムカツキ度300%！）を爆発させるのだ。

恐怖のラブラブ気絶

ゲージストックのないアリーナはただの女の子だが、ひとたびゲージストックを持つと手がつけられない強さを発揮する。

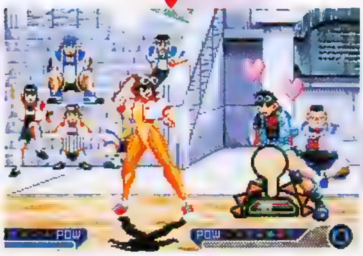
その強さの源はゲージを使用したアリーナビームWP（わくわくパワー）にある。アリーナビームWPはハート型の飛び道具で、しゃがみ小パンチなどから連続技になる。この技の恐ろしい点は気絶値が非常に高いところだ。他のそこそこ気絶値をもっている技のヒット後早い段階で、しゃがみ小パンチキャンセルアリーナビームWPが入れば相手は気絶する。しかも通常のくらくら気絶ではなく、ラブラブ気絶なので相手の気絶時間は長い。余裕をもってハラハラアタックやダッシュ小パンチからの強力連続技を狙っていけるぞ。



（ダッシュ）大パンチの2段目キャンセルして、



アリーナビームWP。



これで相手はラブラブ気絶なのだ。

しゃがみ小パンチスタートではなく、立ち大パンチ2発目キャンセルアリーナビームWPならば、それだけで気絶させることもできる。一発逆転も可能というわけだ。

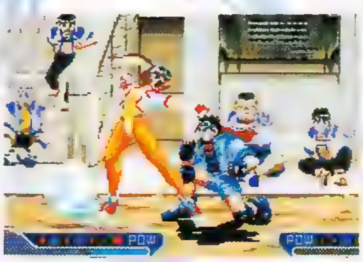
ちなみに気絶→気絶はできない。まぁ、当然だね。

ダッシュで突っ込め

アリーナはラブラブ気絶という一発狙いがある。相手が繰り出す牽制技ごとき数発くらったところで、ダッシュ大パンチがヒットすれば元がとれる。ゲージストックがあれば、やる気まんまんに攻めていってよいだろう。もちろん相手はアリーナの一発を極度に恐れているため、ガードが堅くなっている。攻めに投げを混ぜなくてはならないのは必然だ。

そこでクローズアップされてくるのがダッシュ大パンチである。わくわく7はダッシュからそのまま投げを狙うことができる。投げ間合いなら投げてくれるし、投げ間合い外ならダッシュ大パンチが出てくれるのだ。ダッシュ大パンチはしゃがみガードされるとすかるが、しゃがみガード中の相手が少しでも動くとヒットする。ヒットしてしまえばもちろんアリーナビームWPだ。相手がじっとしていれば、レバー入れ大パンチから、さらにレバーを前に入れて大パンチ連打で投げを狙う。相手はアリーナのダッシュ大パンチの戻りに、タイミングよく割り込まないと、投げか気絶かの2択をせまられるというわけだ。

アリーナ側は、自動2択に飽きたら、ダッシュ大パンチの後にB+Cを出していくという手もある。ちゅ〜だ〜んがヒットすれば、さらにレバーを前に入れて大パンチ連打なんてこともできる。相手の抵抗がはげしければ、アリーナクラッシュや、しゃがみ小パンチキャンセルアリーナビームWPを狙っていけばよいだろう。



ダッシュ大パンチは自動2択的な攻めができる。

実用度の高い連続技たち

気絶させる機会の多いアリーナは、連続技を落ちついていれることができる。連続技の減りも尋常ではないので、狙う価値は高いぞ。

●ダッシュ小パンチ→立ち大パンチ（×2）→立ち大キック→立ち大キック→追い打ち攻撃

ダッシュ小パンチがヒットしたら、立ち大パンチ押してワンテンポおいてから大キックを連打しよう。ダッシュ小パンチをはぶいて、ダッシュ大パンチスタートにするとより実戦的だ。

●ダッシュ小パンチ→立ち大パンチ（×2）キャンセルアリーナカーニバル→追い打ち攻撃

ゲージを使用し、難度も少し上がるが非常に爽快な連続技だ。スーパーモード発動気絶させてからの減りといったらもうこりゃぁ、大惨事って感じー

アリーナビームWP前後で使い、気絶を狙える技

- ○スーパーモード
- ○溜めからのノーマルアリーナビーム
- ○ノーマルアリーナトルネード
- ○ダッシュ立ち小Ⓟ→立ち大Ⓟ（×2）→立ち大Ⓚ→立ち大Ⓚ

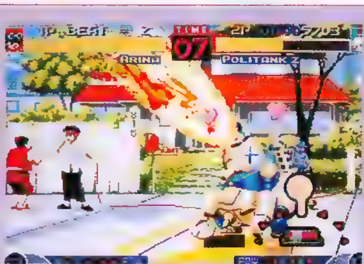
ハラハラアタック講座
アリーナスペシャル

アリーナスペシャルの狙いどころも、もちろん気絶させたあとである。アリーナは連続技も減るため迷うところだが、相手の体力も見つつ使いわけていこう。

くらくら気絶の時は、早く発生させることを優先して、地上で出し相手方向にレバーを入れる。ラブラブ気絶のときは空中から斜め下方向に出して、大ダメージを狙おう。



空中でアリーナスペシャルを入力して、



レバーを相手方向に入れて突っ込めー！



刀もいいけどヒザもね

スラッシュ

常に冷静でいられれば、それだけ攻め手が見えてくるシブいキャラだぞ。

担当：はまー

前回、おおまかな戦法の指針だけで終わってしまったので、今回はもう少し細かいところも突っ込んで見てみよう。とりあえずは、すべての基本となる「地上戦」から。

チクチク命デス

スラッシュは、とにかく通常技の使い方が非常に重要。霊刀を使うため、全キャラ通じても屈指の判定力（当たりやすい、やられにくい）を持っている。

●レバーニュートラル＋A

攻撃範囲が広く、しゃがんでいる相手にも当たるので使いやすい。起き上がりに重ねたり、連係のつなぎに役立つ。しゃがみキャンセル（前々号参照）を活用すれば、連続技やゲージ溜めにも活躍するぞ。

●レバー前＋A

リーチが長く、相手を「押す」技としては最も使える。隙も少なく、跳ばれてもしゃがみBが間に合う。

●レバー前＋B

連続で斬りつける技で、2段目が下段（立ちガード不可）になっている。見た目ほどのリーチはないので注意しよう。

●レバー前＋C

レバー前＋Aとほぼ同じ攻撃スピードで下段を攻撃できる。リーチは今一歩及ばないが、ダッシュから出すことで十分カバーできるはず。



あえて踏み込まず、相手の足払いを潰すというのもいい。

●レバー前＋D

膝蹴り。相手をふっとばし、必ず画面端に叩きつけることができるので、その後の対応次第では大きくチャンスを広げることができる。技の出が早く隙も少ないので、連係に混ぜても効果的。



お手軽ながらも効果が高い。いきなりふっとぶので意表を突ける。

●しゃがみB

唯一にして最強の対空兵器。大げさではなく、雷やアリーナが対空必殺技を出す感覚で「反応即対応」が可能だ。出の早さに加え攻撃位置が高いところまで伸びているので、タイミングをとるのはさほど難しくはないだろう。

●しゃがみD

スライディング。攻撃の発生が早い半面、意外と伸びない。とっさの反撃で転ばせられるのは便利だが、空振りする危険も高い。ダッシュから飛び道具の下をくぐって当てると、かっこいいうえに効果的なので狙ってみよう。



普通に当てればダウンしないので、着地を攻めよう。

●B＋C

出は遅いが、リーチが長く相手が倒れるので、レバー前＋Cとうまく使い分けていきたい。しゃがみ状態でも出せるので、立ちAをしゃがみキャンセルして出すと潰されにくくなる。

奥の手は安売りするな

地上では、これらの通常技を間合いとタイミングを慎重に計りつつ〝きちんと届くように〟出していこう。うまく固めていけば、相手は大きな行動に出られなくなる。せいぜい（ガードキャンセル）スーパーモード発動ぐらいだが、大抵はスラッシュのやられ判定外なので問題はない。

ずっと通常技のみで話を組み立ててきたが、ここまで追いつめてやっと必殺技を生かした攻めが展開できるようになる。どれも一長一短があるので、狙って使わないと痛い目を見ることになるからだ。

こちらが優位に立っているときは、スラッシュショットとスラッシュテレポートが使える。ショットは主に近距離で刀を当てる（ダメージ狙い）か、遠距離で固め連係の締めに使う。多少なりとも削れるので固め中のプレッシャーが増し、ガードで安定されないようになるはず。

テレポートの使い方は、けっこう個人のセンスによるところが大きいので、あまり断定的なセオリーというものはない。が、一応役に立ちそうな動き方を軽く紹介しておこう。

・固め中に表か裏か分からない位置にDで移動、投げや連続技を狙う

・飛び道具を抜けてDで移動投げや連続技へ

・ジャンプしてすぐCで移動、すぐ地上に降りてかく乱

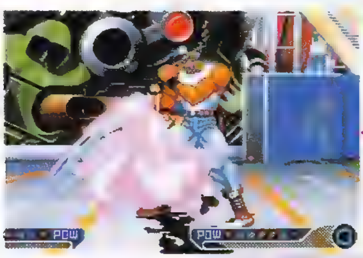
・相手を跳び越えてAで移動（コマンドは自分の向き）、めくりで地上に降りてかく乱



お、何か踊ってますね。ダークネスラッシュ入れとけ。



ここで←↓↙Aを入力すると、



瞬時にここへ。

テレポートは、入力した瞬間は無敵ではないので注意。早めを心がけること。また、空中に出た場合いろいろと特殊なテクニックがあるのだが、それについては次回で詳しく説明しよう。

スペースの都合上なんだか中途半端な内容になって申しわけないが、このぶんは次号の「防御＆空中戦」でキッチリ埋めますのでこうご期待！

●ハラハラアタック講座

ダークネスウインド

出はそこそこ早いのだが、さすがに確実に決まる状況はないようだ。いい間合いでスラッシュコレダーを決めたあとに狙ってみよう。



姿勢が低いので、反撃を欲張るとこうなることも。

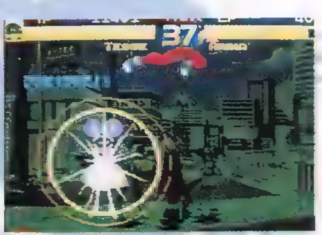


ティセさんの対空事情

とにかく自分から近づくためにも、相手を近づかせない必要があるティセさん。そんなわけで今回はおすすめの対空技をご紹介いたしましょう。

・商品番号1：モップ
ほぼ完璧です。相手の跳び込みを見てから落とすのには最適でしょう。

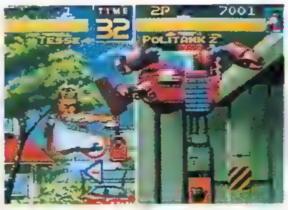
・商品番号2：ティーカップ
溜めなしあれこれポイのあれです。対空になる、というよりたまたま対空になった、ということが多いでしょう。


こーなればかんぺきです。

でも割れやすいので注意。

・商品番号3：電子光線、または超電子怪光線
先読みが必要ですが判定的には最強です。ダッシュにも対応しているので安心してご使用ください。

・商品番号4：空中ぐるぐるぱぁ
今回の目玉商品はこれ。間合いはかなり広めです。モップでは落とせないような下方向に強い攻撃や、ぶっとばしの後、跳び蹴りで戻ってくるような相手に特におすすめです。あわてずしっかりと入力しましょう。


ここはもう投げ間合いです。技の外から投げられますよ。


受け身の跳び蹴りもチャンス。受け身を取らなければハラハラチャンス。

・商品番号5：ダッシュぐるぐるぱぁ
4番の姉妹品です。相手のジャンプをダッシュでくぐり、再びダッシュで近づきわくわく投げ。これです。暴れて投げさせてくれないようなら、くぐってから電子光線やちくちくアタックなどと組み合わせるとより効果的です。

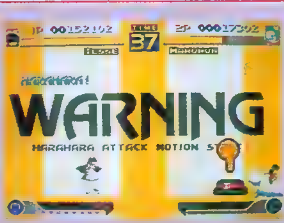
●ハラハラアタック 超電子イレーザー

「リミッターカットします、2、1、臨界突破…」とカウントダウン終了と同時に消えて、相手の頭上へ出現、詳細不明の「超電子イレーザー」を浴びせかける。

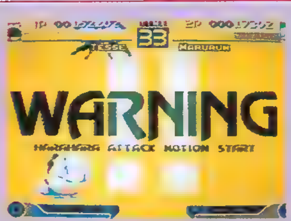
出るのは遅いが消えてしまえばこっちのもの、相手の真上へ現れるので非常に回避しにくいうえ、避けられて、カなく落ちてくるときも無敵なので隙はない。

ぐるぐるぱぁから、またはのびのびアームやこっちきちややですを、受け身を取られないことを前提に使っていくといい感じ。CPU戦でも使える。威力も高いぞ。

あとあれこれポイのサボテンや、ちくちく/ちゅーちゅーアタックで気絶させて使うのも悪くない。



ぐるぐるぱぁですぐに入力、消えれば危険はありません。



ダッシュで下を走り抜けようとすると勝手にガードしてしまいます。



しゃがみ待ちを崩せ!

ダッシュ小パンチでのラッシュ時にイヤなのがしゃがみ待ち。だが、それを逆手に取ってしゃがみガードを崩す方法もある。

その方法とは、「ダッシュ大パンチで裏に落ちる」というもので、裏回りからのわくわく投げがオススメだ。これはコマンド投げなので、受け身を取られる心配もない。しゃがみ攻撃で強引に割り込もうとしている相手に有効だ。

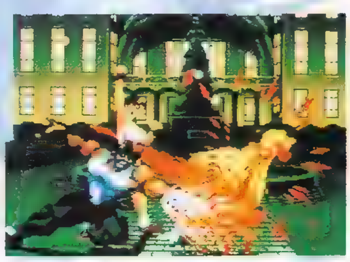
裏回りに合わせて攻撃をしてくるようなら、垂直ジャンプ大キックやめくり小キックにいくのがいい。まあ、実際はそうそう裏回りに反応されることもないけどね。

ただ、残念ながら全キャラに有効というわけではなく、ポリタンクやまるるんといった太めのキャラの裏には回れない。ヘンなのがスラッシュで、基本的には裏に回れるのだが、ノーガードのしゃがみ状態だと裏に回れない。対戦中に攻撃も出さずにしゃがんでいるヤツなんかいるわけないので、特に気にする必要はないだろう。


しゃがんでいる相手なら、ダッシュ大Ⓟで裏に回れるぞ。

発火拳は大でしょ

足元をすくう下段技として頻繁に使う発火拳。小も大も、出のスピードや硬化時間は変わらないのだが、ダメージがわずかに違う。パワーにして小が23、大が26（ちなみに小パンチが6）という程度だが、これは相手のダウン時間にも関わってくる数値なので、どうせ使うなら、追い打ちの決めやすい大を使おう。

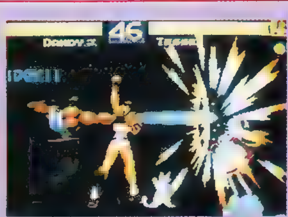

発火拳は大のほうが追い打ちを決めやすい。

大発火拳からの追い打ちは、CPU戦ならほぼ確定。対戦でも、少しでも回復が遅ければ追い打ちが決まるので、狙う価値は十分あるぞ。

●ハラハラアタック 対消滅粒子加速拳

対消滅粒子加速拳は、自分を覆うように巨大なエネルギーフィールドを作り出す技で、それほど遠くまで届くわけではないが、上や後ろにも判定がある。

前号でも書いたように、CPU戦なら発火拳やドキドキアタックでダウンさせてから使えばけっこう当たってくれるが、対戦ではなかなかそうはいかない。


このくらいの位置関係でドキドキを当て…


起き上がったところにガード不能技。ジャンプで逃げたりはできない。反撃あるのみだ。

狙うなら、ドキドキアタックを当てて画面端でダウンさせ、その直後にハラハラアタック。あせってくらってくれれば儲けものだ。

一家にワン・セット

まるるん



リスクは高いが使える攻撃、ぼでぇで相手を押しつぶしちゃえ!!

担当：伊勢猫

今回は、非常に使える必殺技「ぼでぇプレス」についてその有効な使い方をくわしく考えながら見ていこう。

ぼでぇプレスでペッチャンコ!

必殺技なのに中段の攻撃判定を持っているぼでぇプレス。



ぶんぶんコプターよりは遅いが、ぐるぐるパンチよりは早い。

見た目には遅い技のようだが、実は攻撃判定発生に関してはぐるぐるパンチよりも早いので使っていかない手はない。

具体的な使い方として考えられるのは、中段という判定を生かした下段攻撃との2択攻撃が浮かんでくる。前回は、跳び込みから相手のガードを惑わせることについて説明したが、ぼでぇプレスを使っての2択攻撃を加えることで、相手にしてみればさらにガードしづらくなる…といった感じ。

有効な連携としては、しゃがみ小Ⓟからのしゃがみ大Ⓟ、ぼでぇプレスを2択攻撃の基本形にして、しゃがみ小Ⓟや跳び込み攻撃からのバリエーションを色々と考えて使っていくようにしていく。



しゃがみ小Pなどから…



ぼでぇプレスで押しつぶす！でも連続にはなりません…。

とはいえ、ガードされたら反撃確定は変わりようのない事実なので、ぼでぇプレスを出す時は玉砕覚悟（当たれば問題なし！）で使っていこう。

●ハラハラアタック講座 みらくるボイス

対戦におけるハラハラアタックの有効な使い方を紹介したが、実は対CPU戦においても、同じようにしてみらくるボイスを当てることができる。

前回を読んでいない人のためにもう一回やり方を説明すると、相手を投げ技（ぽーい、まるるんピンタどちらもOK）で放り投げたら、硬直が切れると同時にハラハラコマンドを入力。後はドキドキしながら、相手めがけてとんでいくデカ弾を見送ってしばし待つ。

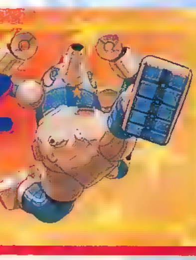


こうなってしまった場合はダメ、もう一度やり直そう！

さて、主に対CPU戦で使っていくのはまるるんピンタ～ボイスのほうで、相手との距離がきちんと離れていればこれだけで全キャラに当てることができる。ただし、三角跳びを持っているキャラ（雷とスラッシュ）に関しては三角跳びで避けてくる場合のことも考えて、一回バックダッシュをしてからにしよう。

ワンワンワン!

ポリタンクZ



今日も市民の平和を守るため、正義のZ弾をくらわせるのじゃ!!

担当：ワイルダーKEI

相手を追い払うのじゃ!!

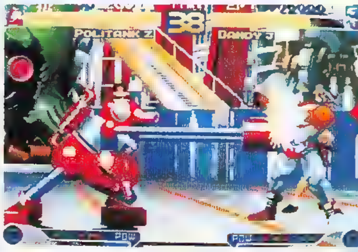
ポリタンクZは、なりはあんなだが実はとても強かったりする。近距離戦と遠距離戦、どちらでもそれに見合った闘い方ができる。唯一の欠点は、対空技がなく上方からの攻撃に弱いということ。それと、通常技にキャンセルのかかる技はなく、通常技と必殺技をうまく連携した攻撃に組み立てていく必要がある。

とにかく、相手を跳び込ませない闘い方をしなければならない。まずは、地上での闘いを制しよう。メインで使っていく必殺技は、やはりZ弾。相手との間合いを見て着弾する距離を調整し、わくわく投げを混ぜて使っていく。たまにはドクドクスモークのほうも出すようにしよう。ドクドクスモークが決まればわくわく投げが確定だからだ。

通常技では、中間ぐらいの間合いなら➡+Bで出るドリルアームが役に立つ。基本的には、Z弾を出しているだけでもかなり強いぞ。



とりあえずZ弾をボンボンぶっ放す。

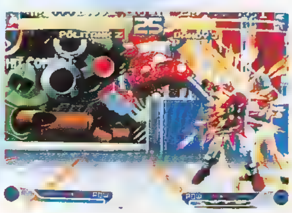


そして腕を伸ばす。空中にいる相手だってつかめる。

では、跳び込まれるようになってしまったらどうすればいいのか？通常技と必殺技、共に上方向に強い技がないので、バックジャンプBorDで対応することになる。

ただし、相手のジャンプ攻撃を見てからジャンプしたのでは間に合わないので、先読みで行動しなければならない。

また、ジャンプD攻撃は多段ヒット系で下方向にとても強く、ジャンプ攻撃を相手に当てる技としては最適だ。この技が多段系ということを知らない相手だと、途中でしゃがみガードをしてしまう。当然ジャンプ攻撃はしゃがみガードできないので、相手は途中からくらうことになるのである。



途中でしゃがむとくらっちまうぜ。

●ハラハラアタック講座 ビックリドッキリ弾

全キャラの中では最高の威力。しかし難点なのは、攻撃判定の出る時間が非常に長いこと。対戦プレイで、このハラハラアタックをくらってくれる人が、果たして世の中にいるのだろうか？と思えるくらいだ。気分はあの頃の「今週のビックリドッキリメカ、発進ーアーン」といったノリだ。出切ってしまえばほぼ相手は脱出不可能なのだが…。1度は当ててみたいよね。

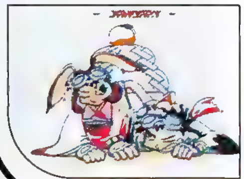


対戦中にこの画面を君は見ることができるか!?

★神保町★ わくわく通信局 第2号

神保町わくわく通信局発信

局長:はまー
編集:こーじ



あなたの心にドキドキアタック❤

わくわく7には実に多くの女性キャラが登場します。いざ実際に闘うのはアリーナとティセぐらいですが、そのほかのサブキャラクターたちも、彼女たちに負けず劣らず（人によっては勝っているかも）魅力的な方ばかり。今回はそんな裏の世界に生きる女性達に、ライター陣を中心に行ったアンケートを基にしてスポットを当ててみたいと思います。

●おしゃべりーズ（メガネ・ちび・お嬢）


左から順に、お嬢・ちび・メガネ。ツボは押さえてます。

プロフィールも送られてこなかったのに、オープニングデモで堂々と登場している御三方。

まず、メガネから。ライターの伊勢 猫氏2推しですが、それ以外の人には今イチ。もはやボケ役としての色モノは時代遅れなのでしょうか。

ちびは、その愛くるしい童顔で伊勢 猫氏の1推しを獲得。恋愛感情とは別に、気に入られやすいキャラのようです。「アリーナのファイト中何を食べているのか、そもそもなぜ食べているのか？（KAL氏）」という意見も。

お嬢はいかにも「日本人女性」といった雰囲気で、おしとやかで尽くしてくれそうな感じがマル（考え方が古い？）。個人的に、生涯の伴侶としてオススメです。

●6人のお姉さん


見づらくてゴメン。ちゃんと6人共名前があるぞ。

ティセのプロフィールをよく見れば分かるように、彼女には6人のお姉さんがいます。スタッフロールでしかその姿を直に拝むことができないので意外と見落とされがちですが、なかなかどうして某歌劇団なみに個性的なメンツが…。KAL氏によると「良さげなのがいた」そうですが、誰だったかは不明。今後が楽しみです。

●麦ママ

当然六条麦にも母親がいるわけで、彼女もまるるんのエンディングとスタッフロールにしか出てきません。印象がうすく、アンケートでも票が入りませんでした。

だがしかし、麦ちゃんの年齢はわずか7歳。「お母さん」であるとはいえ、へたをすればまず20代の可能性だってあります。「殺してあげる」の人が28歳で闘っていることを考えれば、次回作ではプレイヤーキャラとして登場することも十分考えられますね。


ショートカットが良く似合う。しかしホントにママなのか!?

●超十郎の奥（婦警？）


ポリタンクステージでは見づらいのが残念。もっと動いてくれ〜。

ここにきて急にクローズアップされた彼女。そうNo.18,5の本誌であくびしながらポリタンクZに水をかけていたあの人です。湿っ気のなさそうな性格にワイルドな髪型とファッション(?)、それでいて決して粗雑ではない「母親」としての芯の強さを感じさせてくれます。近所のガキであると推測されますが、旦那はどこにも出てこないので、多分どこかで殉職したのでしょう。バツイチでもOKという男性陣にはまさに理想の人。

●ロリ

超十郎の娘の子供のうち、恐らくは長女と思われます（ほかの2人は双子の男子）。これも前述の本誌を見てもらえば分かりますが、某ち○子さんにクリソツです。が、珈琲ふりーく氏によれば「全然違うじゃないですか」とのこと。僕には分かりません。

ほかにも「スラッシュステージ（昼）にいる女子高生」「雷ステージで見学している6人の学友達」などがいたのですが、キャラクターが見えてこないので今回は見送らせていただきました。アリーナ・ティセ・麦・夏美についてもしっかりフォローしていく予定なので、もし一家言ある方は、その想いを通信局宛に送ってくださいね。

決定
マルゲ屋神保町店にて「わくわく7」大会開催!

「わくわく7」のプロモーションを精力的に展開している我が『わくわく通信局』が送る第1弾企画がついに始動。このたび㋘屋神保町店にて、「わくわく7」大会が行われることが決定した。

概要は以下の通り、

●日時
12月23日（月、祝日）
14時より開催

●場所
㋘屋神保町店

なんと発売元のサンソフトさんからも優勝賞品が出るそうなので、こりゃー今から腕磨いて、わくわくバトルしかなさそうって感じ。

もちろんこの大会の模様はこの『わくわく通信局』でも詳しく紹介する予定なのでお楽しみにね。

なお、この通信局へのお便りもドシドシ受付中。宛先は、新声社「神保町わくわく通信局」係まで。待ってるよ。



諭（←ニセモノ）

福本伸行という漫画家がいる。「天」「銀と金」「カイジ」といった快作を描いている人だ。どれも勝負という点において鋭い視点が冴えているのだが、それらに共通する作者の基本理念とでもいうべきものがある。うまくいえないが「強者は、理を知り尽くしたうえで、その理を超えたところにいる」とでも表現できようか。

対戦ゲームには、セオリーというものがある。この状況ではこれがベストということの理論は、計算や経験といった経路の違いはあるものの、根本的には「確率」から導きだされたものである。

が、セオリーは相手にとっても絶対的なものとなり得る可能性が高い。「なぜその選択がベストか」を知っていれば、相手もそれに合わせた行動がとれてしまう。そうなっては勝ち目はなく、結局セオリーのみで固めた戦術はその絶対性ゆえに勝ちが遠のくのである。よって、強さの土台にはセオリーが必要であるが、実際の勝利に結び付くのは結局「自分の力」しかない、という結論に辿り着く。それは、自分の中からくる「直観」であり、それを信じられる「意志」である。

わくわく7には、ハイリスクハイリターンの「ハラハラアタック」がある。攻略という面から見ればバクチの一言で済まされてしまうが、それに賭ける意志は、ほかならぬプレイヤーの心であるということを忘れてはいけない。

「決まりづらい」というのは「決まらない」ではないのだ。

Attack on Mars Base 火星大気圏突入

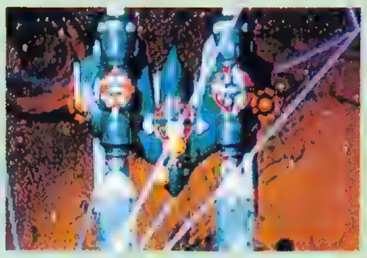
無理だと思うから、クリアできなくなる。

蒼穹紅蓮隊

そうきゅうぐれんたい

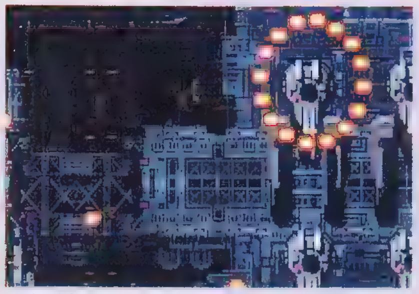
担当：VMT-RED

敵機解説



●ビーム中型機

第一段階破壊時3万点。完全破壊時5万点。第一段階では3カ所に照準が付く。ある程度ダメージを与えると爆発を起こし（ここで3万点加算）その後1カ所しか照準が付かなくなる。この状態になれば残り耐久力はわずかなのでピンポイント1発かショットで少し撃ち込めば破壊できる。



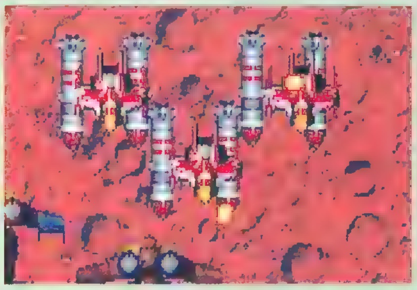
●中型ホバー戦車

2万点。基地内部で出現。16方向弾を撃ってくる。



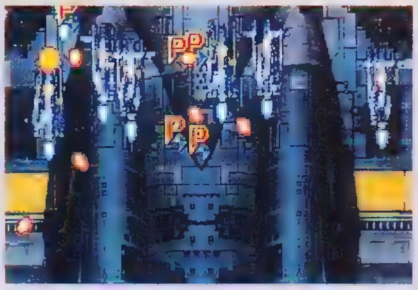
●赤い全翼機

4万点。外観はこれまでのステージに登場したものと同じだが、4WAY×2の直後に高速の4WAY×2を撃ってくる。



●赤ザコ

1000点。新たにミサイルを装備したタイプのものも登場。ミサイルは5万点。



●オルカファイター

1000点。5面のものよりさらに弾を撃つようになっている。撃ちもらすと危険。

最終ステージ概要

本社調査部の決死の努力により、一連の事件すべてが「八福星間開発公司」の手によるものと判明。かねてからの疑惑通り、同社の目的が火星開発の主導権掌握とそれに伴う利権の独占であることが明らかとなった。
火星において、本来は株尽星が中心となって進める筈であったエネルギープラントや発着場の建設を、八福星間開発公司は既に極秘裏に行っていた証拠も入手。これまでの妨害工作は、ほとんどがその隠蔽目的だったと思われる。

度重なる妨害工作に業を煮やした本社は、火星における八福星間開発公司の軍事拠点への直接攻撃を決定。火星大気の濃度と「蒼穹紅蓮隊」配備機体の強度を考慮した結果、無減速での大気圏突入が可能と判明、衛星軌道上からの垂直降下による敵基地への奇襲作戦が敢行されることになった。プレイヤーは索敵網を避けフォボスの裏側より発進、降下後そのまま敵基地の制空権を奪取する。敵基地周辺に大量配備されている対空レーザー群は、地表での陽動作戦と同時に行動する別部隊により、その機能を停止する予定。当作戦の成功率は、奇襲を察知されることにより約0.9%にまで低下する。作戦機密保持にはさらに細心の注意を払うこと。



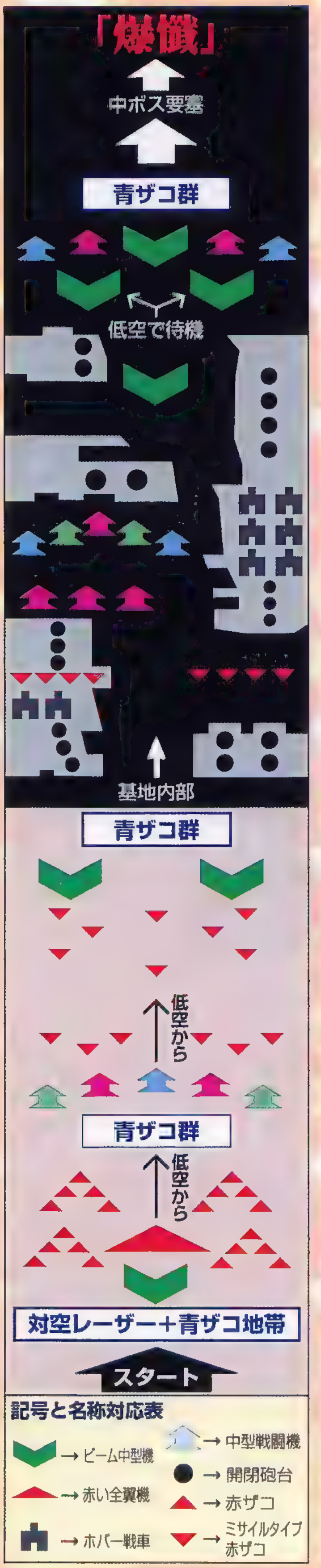
●中型戦闘機

1万点。3面で登場したものに比べて攻撃力、耐久力共に大幅にパワーアップしている。ピンポイントによる3カ所照準でちょうど壊せるぐらいの堅さ。青、赤、緑の3タイプで弾の撃ち方が違う。



●開閉砲台

5000点。基地内部や「爆懺」に設置してある。「爆懺」に付いているものは耐久力が高く、3発×4WAYで撃ってくるため非常に手強い。



最終面「火星ステージ」クリア優先パターン

いよいよ最終面の攻略になるのだが、今回のパターン方針はズバリ「クリア優先」。

最終面まで来たけどあきらめてしまった人、今現在ハマっている人にもなんとかエンディングを見てもらうためのパターンだ。

1〜5面までの攻略においては基本的にノーボムを前提としたパターンを載せて来たが、今回の最終面についてはかなり難しい場所が多い。

あまりにも厳しい弾よけを要求される場面についてはボムの使用を前提としたパターンとなっている。

では攻略スタート。

☆青ザコ＋対空レーザー群

スタート直後から青ザコが出てくるが適当に撃っていれば問題ないだろう。

この後来る対空レーザーは「危険」表示の所に来るものしか当たり判定はない。画面奥のレーザーは無視してOK。

まず1〜3発目を写真①のように左端と中央のレーザーの間でよける。1〜3発目は狙って撃っていない。

4発目が来たら少し右へかわす。この時5〜7発目も来るが、写真②のように中央付近は広く空いているので大丈夫だ。

この後の8〜11発目は少しずつ間をおいて自機を狙って来るので、追いつめられないように少しずつ右へ逃げて行けば良い（写真③）。

要するに1発目を左へかわし、後はすべて少しずつ右へ動いてかわせば追い詰められたりすることはないはず。青ザコの弾だけは注意。

☆ビーム中型機

対空レーザーをよけ終わったらすぐにビーム中型機が来るので速攻で3カ所照準して撃つ（写真④）。

すぐにビームを撃ち始めるので写真⑤のような感じで弾に注意しつつ接近、照準して撃つ。

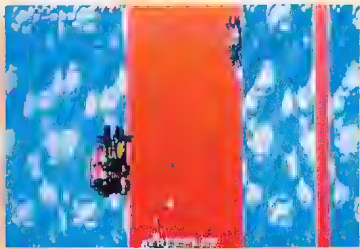
ビームを撃ち終えたビーム中型機は自機のほうへ接近して来るのですれ違いざまに照準して撃ち込む（写真⑥）。

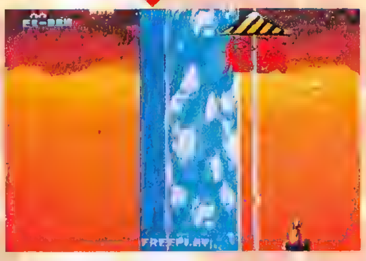
右へ逃げるとビーム中型機も自機を追って右へ来るので、左へ切り返して、すれちがいざまに照準して撃ち込む（写真⑦）。

ここまで撃ち込めばたいてい第一段階は破壊できる。あとはウェブでもショットでも良いから適当に撃ってしまおう。

☆赤い全翼機＋赤ザコ


写真①1発目（中央）を左へかわし、このスキ間に入る。


写真②4発目（左から2番目）を右にかわすとこうなる。


写真③最後の4連射（8〜11発目）を少しずつ右へ動いてかわす。


写真④出現即、一撃くらわす。

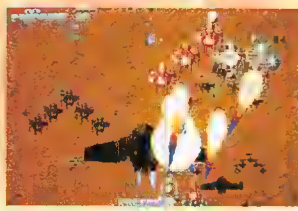

写真⑤弾に気をつける。


写真⑥右へ逃げるすれちがいざまに照準して撃つ。

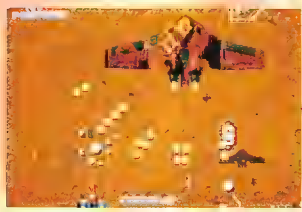

写真⑦ビーム中型機が右へ追って来るので左へ逃げつつ照準する。

まずは赤ザコをきちんと撃つ事が大切。写真⑧の場所に来たら左上の赤ザコ編隊を照準して撃つ。


写真⑧まずはこの5機。


写真⑨次はこの5機。


写真⑩右下を無視して左下の編隊を撃つ。


写真⑪止まって待ち、高速4WAYが来たら、1キャラ分横へ動く。

次に右上の編隊を撃ち（写真⑨）左下の編隊を撃つ（写真⑩）。ここで残した右下の5機は全翼機が弾を撃ち始める前に逃げて行くので問題なし。

全翼機は今までと同じ4WAY×2の直後に高速の4WAY×2も撃ってくるため避けにくい。適当にやると初弾の遅い4WAYと直後の速い4WAYの弾道がズレてしまうからだ。遅い4WAYを撃たれても止まって待ち、速い4WAYを撃たれたら1キャラ分横に動くときれいに避けられる（写真⑪）。

☆青ザコ～中型戦闘機

青ザコは逃がさず撃っていれば特に問題ないだろう。

低空から中型戦闘機が接近して来る途中、写真⑫の辺りで赤ザコ3機編隊×2をミサイルを撃つ前に撃ってしまおう。

赤ザコを撃ったら写真⑬・⑭のように中型戦闘機を2機ずつ撃つ。右端の緑色のやつは無視して逃がしてもOK。

☆ビーム中型機×2機

かなりの難所。ノーボムでも行けるがパターンというより単に避けるだけになってしまうので、今回は1発ボムを使って安全に抜けるパターンをおすすめする。

まずは直前の赤ザコを早目に撃っておく。

ビーム中型機×2が現れたらおもむろにボムを撃ってしまおう（写真⑮）。

この時に拡散ボムや誘導ボムにせず直接当てること。


写真⑫赤ザコ編隊×2を早目にかたづける。


写真⑬まずこの2機を撃ち…、


写真⑭次は左の2機を撃つ。

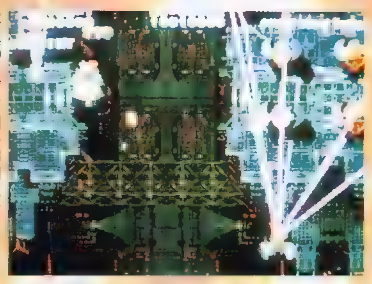

写真⑮1発使えば楽勝。

ボムを撃ったらどちらか片方を速攻でショットで撃ってしまおう。残ったもう一機は逃がしてしまっても良い。

☆基地内部突入～中型戦闘機×3まで

基地内部に入ったらまず右側の床の開閉砲台×4を撃ってしまおう（写真⑯）。

すぐに左側へ行きホバー戦車×2とその下の開閉砲台×3を撃ち（写真⑰）、さらに左上から出て来る赤ザコ×4を撃つ。


写真⑯まず右側の開閉砲台×4を。

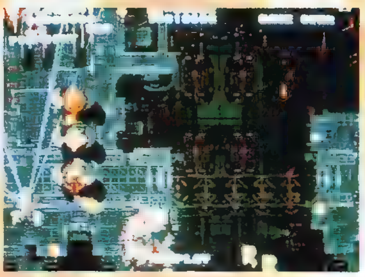
右上から出て来る赤ザコとホバー戦車の上の開閉砲台もできるだけ早く撃ち、次の中型戦闘機×3に備える。

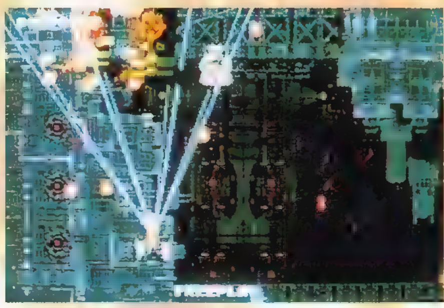
ここの中型戦闘機×3は3WAYを連射して来るので出現、即2機は破壊したい（写真⑱）。

直前の赤ザコの処理が遅いとここでおされるので注意。

☆中型戦闘機×5地帯

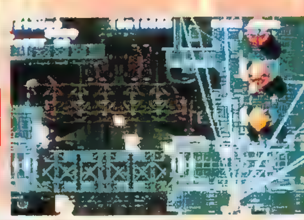
中型戦闘機×3を撃ったら右側へ行き、開閉砲台×3を撃つ（写真⑲）。すぐにウェブ


写真⑰次に左のホバーと開閉砲台×3を撃つ。


写真⑱中型戦闘機×3を速攻で撃つ。直前の赤ザコの処理を早く！

を展開して写真⑳の位置に行き、ホバー戦車×6を一気に照準して撃つ。この時ちゃんと6台照準したのを確認（ウエブが閉じる）して撃とう。

ホバー戦車を撃つとすぐに中型戦闘機×5が来るので、右端の2機を速攻で照準して撃つ。この後左に残った中型戦闘機×3を撃ちに行くのはかなり危険なので、写真㉑のような感じで少しずつ上へ逃げると安全。左に残った中型戦闘機×3はすぐに逃げてしまうから大丈夫だ。


写真⑲まずこの３つの開閉砲台を撃つ。


写真⑳ここからホバー戦車×６を照準して撃つ。


写真㉑少しずつ上へ逃げる。

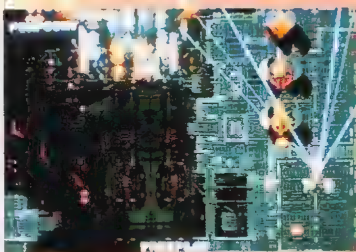
☆中ボス手前のビーム中型機ラッシュ地帯

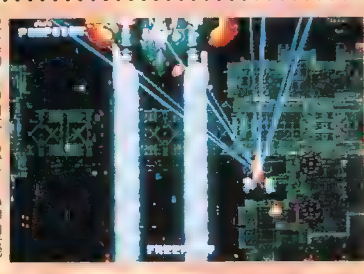
青ザコが少し出るので早目に撃ってしまい、右側の開閉砲台×4を撃つ。ビーム中型機はそのまま右側から照準して撃ち込んでいこう（写真㉒～㉓）。

次のビーム中型機×3と中型戦闘機×4の場所はボムを1発使うパターンをおすすめする。

まず中型戦闘機×2を出現即破壊して（写真㉔）すぐに中央のビーム中型機にボムを撃ち込んでしまおう(写真㉕)。

このボムで左側の中型戦闘機（赤いやつ）も巻き込めればベストだが、残っている場合はボムの無敵時間中（割と長い）に照準して撃ってしまおう。

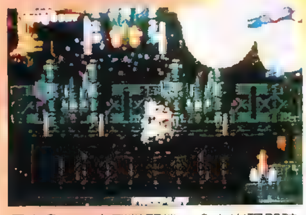

写真㉒右側の開閉砲台×４を撃ってから…


写真㉓この辺からビーム中型機に撃ち込む。

あとは耐久力の残り少なくなっている中央のビーム中型機をショットで撃ってしまえば良い。

ここで気をつけたいのが、左端の中型戦闘機を残しておいたほうが良いという事。中型戦闘機を全滅させると、低空のビーム中型機が上昇して来て攻撃を始めてしまうのだ。

低空に残っているビーム中型機×2を破壊するまで、中型戦闘機を残しておこう（写真㉖）。


写真㉔この中型戦闘機×２を出現即破壊。


写真㉕できれば左の赤い中型戦闘機も巻き込みたい。


写真㉖低空のビーム中型機から壊す。

☆中ボス・要塞

実はかなりの強敵。少しでもやばいと思ったらボムを使う気でいこう。

まず直前の青ザコをすべて撃ったら前に出て、要塞の手前、緑色の砲台×4と本体の左右にある2連砲台×2へなるべくダメージを与えておく。

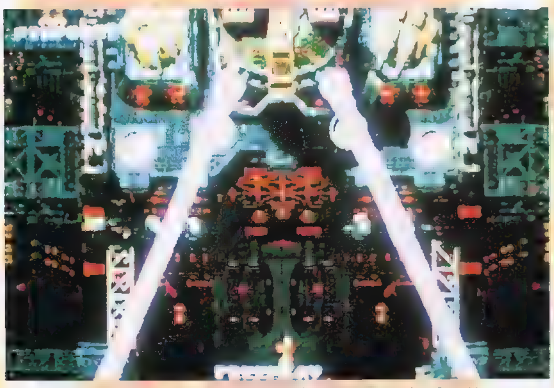
効率良く撃ち込んでいっても要塞の攻撃が始まってしまうが、2連砲台×2さえ壊してしまえば楽になる。ただし、2連砲台の連射に追いかけられている時に本体からの弾をかぶせられるとかなり厳しいので、見切れなかったら即ボムだ（写真㉗）

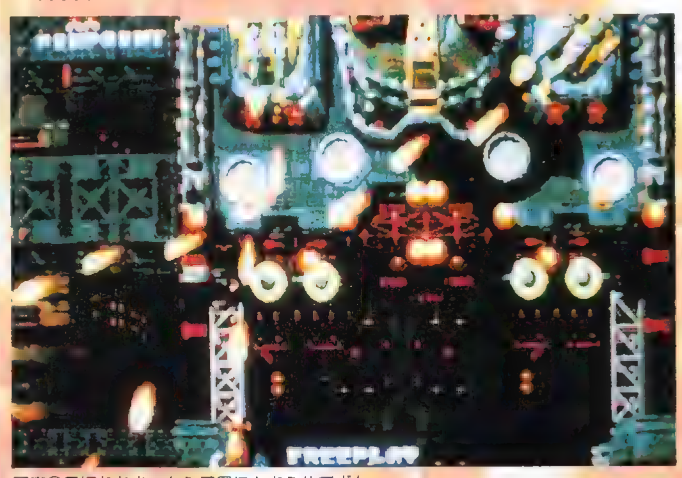
本体からのレーザーはさみこみ攻撃は、すかさずボス正面にライン合わせして、直後のバラまき弾は見切って避ける（写真㉘）。

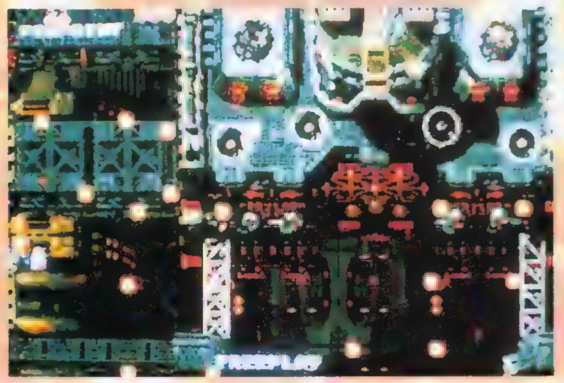
写真㉙の攻撃は画面端で避けると多少楽になる。

手前の緑色の砲台を壊すと後ろの開閉砲台が攻撃し始めるので注意しよう。

断片的なアドバイスが多くなってしまったが、それだけこの場面はアドリブ度が高いということだ。


写真㉘はさみこみレーザーが来たら即座に正面にライン合わせ。


写真㉗見切れなかったら早目にあきらめてボム。


写真㉙別に安全地帯ではないので油断しないように。

最優先攻撃目標
高高度中継滞空攻撃機「爆檝(バクザン)」



「最終ステージ」最優先攻撃目標識別名称
高高度中継滞空攻撃機「爆檝」(バクザン)

1970年代にソ連のヤン・シュタインベックにより発表された「高高度中継滞空プラットホーム」の概念は、高空に巨大なプラットホームを半永久的に滞空させて衛星軌道と地上との足がかりにするという物である。現在地球では約8機の「プラットホーム」が滞空しており、軌道上への行き来をより身近なものとしている。しかし「八福星間開発公司」が開発中の「爆檝」は、むしろ火星全土を攻撃範囲に含むことが可能な巨大爆撃機とでも言うべきもので、敵対勢力がほとんど存在しない今、これを離陸させることで、火星全土の制空権は「八福星間開発公司」に掌握されてしまうことになる。そのような事態を避けるため、一刻も早く開発中の同機体を破壊することが望まれる。

「爆檝」機首部分の攻撃パターン

攻撃1 小型固定砲(通常弾では攻撃不可)からの発砲
攻撃2 ドーム柱部分からの発砲
攻撃3 ドーム屋根部分からの発砲(通常弾を四角形で1方向に発砲)
攻撃4 ドーム周囲のレンズ砲からのビーム攻撃(レンズ砲はビーム照射中に左右に数回回転)
5 ドーム両側からアームを伸ばし、通常弾とホーミングプラズマ弾による攻撃
6 ドーム後方からのホーミングミサイル連射

- 第1段階は1+6、1+2(小型固定砲の残りが3以下なら+3)の組み合わせによる攻撃を交互に行う
- 一定時間経過、小型固定砲全滅、もしくはドーム耐久力一定以下で第2段階へ

- 第2段階はランダムに4+3、5+3、4+6、3+6の組み合わせによる攻撃を行う
- 一定時間経過、もしくはドーム耐久力一定以下で第3段階へ

- 第3段階は中央からの通常弾バラ撒きとホーミングプラズマ弾乱射
- 時間切れ、もしくは耐久力がなくなるかで「爆檝」自爆

シーン1 中央砲台付近

武装解説

●中央砲台
1万点。通常は中心部からの通常弾連射モード。ビーム砲台からの攻撃時には四隅からの単発通常弾攻撃となる。

●ビーム砲台×6
5万点。一定時間ごとに自機を狙って撃って来る。

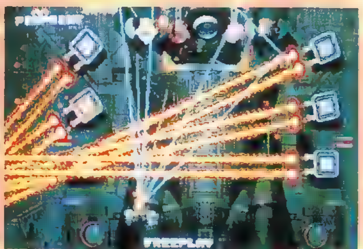
シーン1はそれほど難しくない。唯一気をつけなくてはいけないのが1回目のビーム砲台攻撃直後に、中央砲台の両サイドにある開閉砲台が攻撃してくる瞬間だ。

ここはなるべくうまくビーム砲台を撃たせて、ビームを撃ち終えるまでに開閉砲台を破壊してしまいたい(写真㉚)。

開閉砲台さえ破壊すれば後は中央砲台の周りを回りながら撃ち込めばOK。

ただ、ビーム砲台発砲時の単発弾は充分注意すること。

中央砲台破壊 or 一定時間経過でシーン2へ。



写真㉚ここで開閉砲台をやってしまいたい。

シーン2 左舷~右舷エンジン部

武装・パーツ解説

●ミサイルハッチ×2
1万点。砲壊不可能なミサイルを発射して来る。

●エンジンユニット×2
10万点。噴射部分に当たり判定はない。

●破壊できる外装部分
2万5000点。左右エンジンの間に破壊可能な部分がある。

中央砲台を破壊すると青ザコ、赤ザコが出現し、画面は左舷エンジン部へ向かってスクロールする。

ここで注意しなくてはいけないのが写真㉛の開閉砲台からの攻撃。ここはザコに気をつけつつ画面上をぐるっと大きく反時計回りに動いて開閉砲台の下へまわり込んで撃つ。ピンポイントで1発+ショット連射が確実。



写真㉛ぐるっと左からまわり込む。

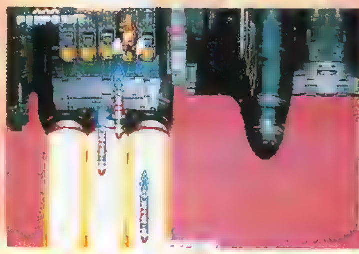
エンジン部分まで来たら赤ザコを撃ちつつ開閉砲台×3に十分注意。開くタイミングを覚えておいて、速攻で破壊する(写真㉜)。



写真㉜この開閉砲台×3ガガン。速攻でかたづけたい。

エンジンとミサイルハッチを攻撃するのは、エンジンの右側に抜けてからで良い。

この時ミサイルハッチの上を抜けて行けば安全(写真㉝)。



写真㉝ミサイルハッチの上は通れる。

エンジン破壊 or 一定時間経過で右舷エンジン部へ。

右舷エンジン部へスクロール中の青ザコラッシュはうっ

かり撃ち逃すとけっこう危険。
右舷エンジン部もやることは左舷と同じ。注意するのは開閉砲台×3だ。
エンジン破壊or一定時間経過で機首部分へ向けてスクロール開始。ここでの青ザコラッシュも撃ち逃すと危険なので十分注意。

シーン3 機首ドーム部分

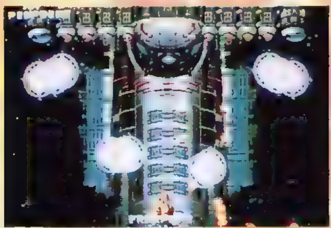
武装解説

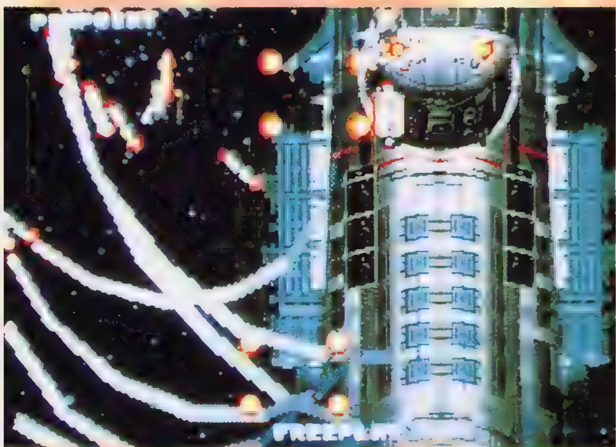
●**小型固定砲×6**
1万6000点。ドームの手前に3×2列で配置されている砲台。

●**レンズ砲×8**
20万点。ドーム部分の周囲に設置されている青いレンズ状の砲台。

機種部分到着時、青ザコをすべて撃ち切ったら、まずはドームの左右にある開閉砲台を破壊してしまいたい。
といってもすぐにドームからの連射弾や小型固定砲からの攻撃が始まってしまうので、非常に厳しい。ヤバいと思ったら小型固定砲×6をまき込むようにしつつボムを使ってしまおう。結局のところ、開閉砲台×2をうまく破壊しても小型固定砲×6を撃っている時にホーミングミサイルを撃たれたりしてボムを使わされる事も多い。だから小型固定砲×6もまきこめるなら早目に1発使ってしまっても全然OKだ。
第2段階の攻撃は、まともに避ける事ができるのは⑷+⑶と⑶+⑹ぐらいのものだ。
⑸+⑶や⑷+⑹は少しウェブで撃ち込んだらボムを使ってしまおう（写真㉞㉟）。
⑸の攻撃の時のアーム部分と、レンズ砲さえ壊してしまえば⑶+⑹の攻撃しか来ないので何とかなる。このホーミングミサイルは左右の動きだけでは避け切れないので画面上の方まで逃げなくてはならない。ここへ四角形の通常弾を撃たれてつらいのだが、これぐらいは見切って避けたい。
第3段階は左右に大きく動いてかわすだけなのだが、ホーミングプラズマ弾の誘導がハンパじゃなくキツイ。
さらに撃ち込んでいくと通常弾の連射が途切れなくなり、切り返しがまずできなくなる。
こうなったらボムを使って強引にトドメを刺す（しかない）（写真㊲）。


写真㉞ハイ、ボムね～。


写真㉟ムリムリ、ボムだ～。


写真㊱通常弾に注意。


写真㊲ムリだっつ～の！ボムッ！

「爆幟」撃破で80万点加算。

最終攻撃目標 全翼型戦闘爆装機「黒瞥改」

この意外なラストバトルを想像し得たプレイヤーがこの世にいたであろうか？ついにウェブを装備した敵機の登場である。
「黒瞥改」の攻撃パターンは別表の通りとなっている。
攻略法は…ハッキリ言ってない。安全地帯などもない。
純粋に弾よけのテクニックとその場の判断力だけで勝負するしかないボスである。
耐久力は低いので、それほど長期戦にはならないと思う。
コンティニューでも良いから何回か戦って練習しておくと良いだろう。経験をつめばある程度コツのような物はつかめる。
「黒瞥改」のウェブによる攻撃は照準されてもレーザーが着弾する前に逃げれば当たらない。
とにかく慣れと実力と残ボムで勝負するしかない。

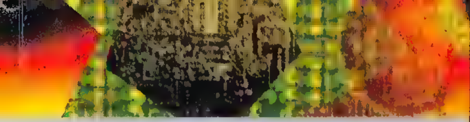

写真㊳小細工は通用しない。画面下部まで降りて来た時は撃ち込みのチャンス。ショットパワーを上げておき、ショット連射でダメージを与えよう。こいつを撃破すれば100万点入ってALLクリアだ！

ボム配分について

今回の最終ステージ攻略はパターンでボムを使う場所が何カ所かある内容となっている。最後に少しその辺を整理してみよう。
まず前半のビーム中型機×2の場所で1発。中ボス手前のビーム中型機×3で1発。
中ボスで一応1発。「爆幟」機首部分到着時に一応1発。
機首部分第2段階で1～2発。第3段階発狂時に1発。
ここまでで6～7発。
この計算なら6面スタート時には最低6発（残機1機はボム3発と数える）ボムを持った状態ならクリアは狙えるわけだ。現実的な線としては「黒瞥改」やその他の場所で緊急回避ボムを使うことがあると思うので、5面までを2ミス以内でクリアしたい。6面スタート時に残機×2、残ボム×3以上の状態であれば（途中で回収できるボムのことも考えると）意外と余裕があると思えるだろう。
ショットパワーを0～1段階で進めば途中2～3個のボムは期待できる。
5面までで2ミスしても良くて、なおかつ6面でこれだけボムを使えるとなると、クリアできそうな気がしないかい？特に6面まで来たけどあきらめてしまった、という人には再チャレンジして欲しい。

6面ボス「黒瞥改」（警告後登場）攻撃パターン

ランダムな方向に3回移動、停止を繰り返しながら下記攻撃をランダムで行う
（下記攻撃組み合わせも有り）。
①ねずみ花火のように移動するボンバーを連発する（ボンバー数は難易度により変化）。
②6WAYと3WAYを交互に発射
（攻撃回数は難易度により変化）。
③プレイヤーのいる場所によって上または下方向固定12WAY。
④追尾レーザー（最大同時発生数5本）
時々、画面上方に逃げた後、
画面下部に降りてくる。
耐久力が無くなるか、登場後約2分で自爆。



特殊フォーメーションの秘密が明らかに!



どこのゲーセンでもバイパーが大人気!
次いでデバイテーターの人気が高いみたい。

担当：GED

「隠し機体使用コマンド」
●ライデンMk-II
自機セレクト画面で、エンテバー（「?」の左の機体）から「?」に入り、そのままレバーを右に入れっぱなしで機体を決定する。
●ジャッジ・スピア
自機セレクト画面で、チェイサーから「?」に入り、そのままレバーを下に入れっぱなしで機体を決定する。

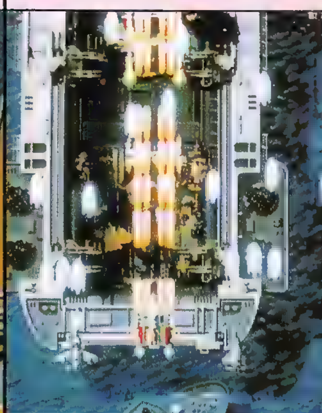
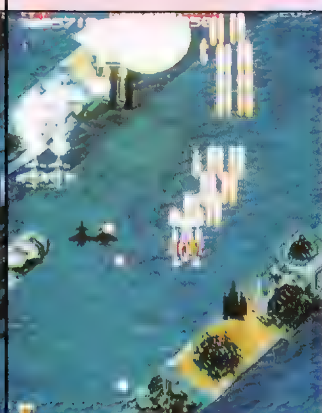
特殊フォーメーション 賢いスレイブの秘密

スレイブのフォーメーションがときどき変化するのは知ってるよね。これはランダムではなく、ある法則によって決まっていたのだ。

スレイブが特殊フォーメーションになる条件は、「スレイブを2つ装備している状態で3つめのスレイブを取る」というもので、この条件を満たしてからため撃ちを行うと特殊フォーメーションに変化する。ただし、バイパーやライデンにはため撃ちがないので、以後は常時特殊フォーメーションになる。

特殊フォーメーションには全部で4つのパターンがあり、どのフォーメーションになるかは「残機と残ボムを足した数」によって決定される。これさえ知っていれば、ボムの

「特殊フォーメーションの条件」

フォーメーション	前方固定	画面固定	拡散	サーチ
残機＋残ボム数	0、4、8、…	1、5、9、…	2、6、10、…	3、7、11、…
ため撃ちで変化（バイパー&ライデンは常時特殊フォーメーション）				
	自機の位置に対して前方に固定され、2WAYショットで攻撃。	ため撃ちした場所で固定され、前方を攻撃する。隠し機体にはため撃ちがないので、自機をトレースするように動く。	自機の左右を往復するように動き、3WAYショットで攻撃。	敵をサーチし、張り付いて攻撃する。

数を調整することで自分の好きなフォーメーションを組むことができるぞ。特殊フォーメーション時に違うフォーメーションの条件が成立すると、以後はそれに変化する。

スレイブがなくなると、次のスレイブはノーマル状態なので、再び条件を満たさなければならない。

スレイブの耐久力は通常8発だが、スレイブアイテムを取らずに逃がすことで、次のスレイブの耐久力を上げることができる。

一つ逃すと次に取るスレイブは16発の耐久力になり、2つ連続で逃すと次のスレイブは24発、その次は32発。とまあこんな具合に8発ずつ耐久力がどんどん上がっていくわけだ。

地上敵の勲章の法則

どの敵が勲章を出すかというと、空中は青いザコ戦闘機のみだが、地上は
①勲章を必ず出す敵
②絶対に出さない敵
③ある法則で出す敵
の3種に分類される。

③のある法則とは、「出さない・出す・出さない・出す…」というもので、2つに対して1個の割合で交互に勲章が出現する。ちなみにこの法則は、③の敵のみカウントされる。

地上というのは、空中物ではないすべての敵を指していて、戦艦や潜水艦などのパーツなども当然含む。

「地上敵の勲章の法則」

敵のタイプ	例
勲章を必ず出す	大型砲台、艦橋、列車
絶対に出さない	小型砲台、ボート、機関車
ある法則で出す	ザコ戦車、雪中砲台


①左のホバーに撃ち込んでおき、右を破壊する瞬間に左へ。ちょっとの誤差なら大丈夫。


③ちょっと海に入ったあたりで待っているとミクラスが。


④戦艦には2種類の向きがあり、斜めは左下が艦橋で、縦は上が艦橋。ある程度艦橋に撃ち込んでおき、煙突を壊した瞬間に艦橋を破壊しよう。

これが3面の隠しボーナスだ!

①3面開幕直後の浜辺にいる2台のホバークラフト（以下、ホバー）を同時に壊すと10万点。

②のホバーに格納されるはずの戦車を、先にホバーを破壊してから壊すと1万点。

③の2台のホバーの中間あたりの浜辺（少し海に入ったところ）にミクラス出現。

④戦艦の艦橋と煙突を同時に壊すと10万点。艦橋を先に破壊してしまうと勝手に煙突が壊れてしまい、同時壊しにならない。必ず煙突を先に壊すようにしよう。艦橋は煙突より堅いので、撃ち込み調整の慣れも必要だ。

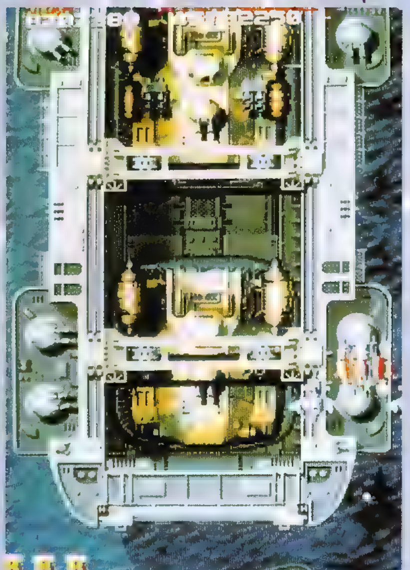
⑤この面の中型機も、弾を撃たれる前に破壊すると10万。

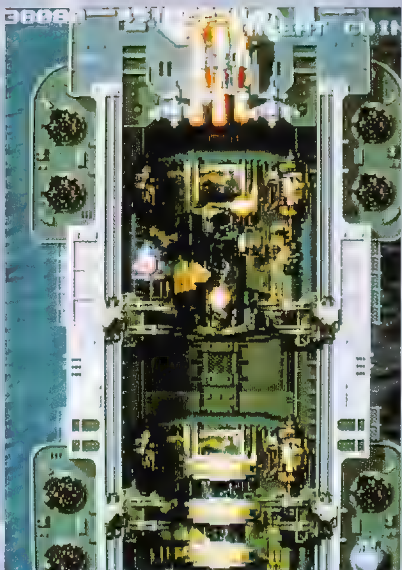
⑥⑦ボス（大型戦艦）に乗っているホバー2台を同時に破壊すると10万点。

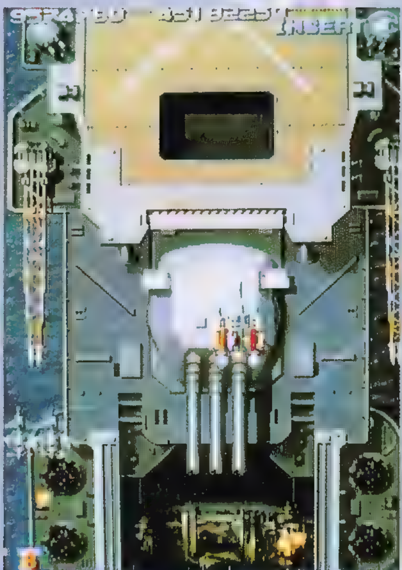
⑧の両方ホバーの上に架かっているクレーンを同時に破壊すると10万点。

⑨ボス戦艦の主砲を早く壊すとフェアリー（ボム付き）が出現。ただし主砲が1度でも画面から消えたらダメ。

⑩ボス戦艦の縦のクレーンを同時に壊すと10万点。


⑥⑦ここは、ホバーの同時壊しとクレーンの同時壊しの両方が狙える。両脇の砲台に注意。


⑧主砲が画面から消える前に破壊できればフェアリー出現。この先の主砲2つにもフェアリーが。


⑨右側のクレーンの出現を待ってから撃ち、同時壊しを狙おう。

クリア重視!「1—3面基礎攻略」

1面「森林ステージ」

このゲームで最低限覚えなければならないのは「速い弾を撃つ戦車」と「中型機」それに「ボス」だ。1面だけあってまだ難しくはないが、ポイントとなるところはしっかりおさえておこう。

ザコ編隊に混ざり、最初に出現する中型機は、1回弾をばら撒くだけ。1回かわしたら安心して撃ち込みにいこう。自機を狙う真ん中の弾の両脇でよけるといい。

その後の耐久力の低い中型機のラッシュは、8機すべてクイックだとフェアリーが出現。中型機の場所は毎回同じなので覚えてしまえば簡単だ。

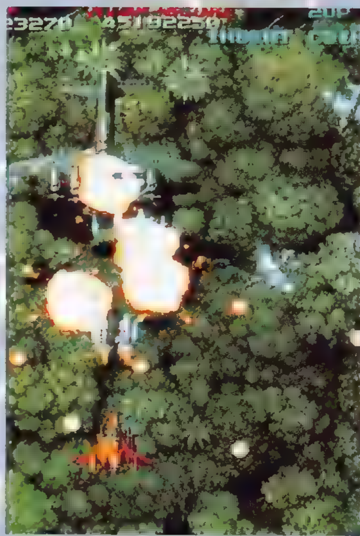
フェアリーの直後、右上の小屋に重なっているとミクラスが出現。画面内に安い勲章が残っていると安い勲章しか出ないので、しっかり回収してからミクラスを撃つ。

このミクラスの直後、左上の戦車と右上からの中型機の混合攻撃があるが、右の中型機を撃ちながら少しずつ左に動けば戦車からの攻撃には当たらない。

左上から出現する中型機は、両翼から真下に弾を連射してくる。こいつを破壊するだけなら真正面から撃っているだけでいいが、しばらく放っておいて逃げ際に破壊すると左からミクラスが出る。ザコの出す勲章を回収してからミクラスに重なると育ちがいいぞ。ここで早くも10万モードにするパターンもあるが、これは次号の稼ぎパターンで。

ボス戦車がいったん逃げるシーンの直後、左右から戦車が2台ずつ登場するが、速い弾を撃つのは左上の戦車だけ。まず左側を撃ってから右にいこう。

まずボスは左右の民家を砲撃し、4軒壊してからが本番だ。この民家はボンバーやスレイブを使って守ることもできる。すべて守るとフェアリーが出現。


この中型機は1回しか弾を撃たない。1回かわしたら安心して撃ちにいける。


ミクラスの直後、右の中型機を撃ちつつ徐々に左へ。


両翼から真下に撃つ連射弾に注意。

森林ステージボス 大型戦車

ボスの第1段階の攻撃は3種類。

1、後部のランチャーから壊せる弾
2、後部の小型砲台から遅弾
3、主砲から速弾

民家を壊し、主砲が正面を向いたら1の攻撃がスタート。そして2の攻撃に混じって3がくる。

ボスの正面から少しずらして1のどちらかのランチャーを壊してから本体に撃ち込もう。3の速弾は一定間隔で撃ってくるので、その間隔さえつかんでしまえば第一段階は楽勝。

後部のランチャー付近の爆発が形態変化の合図。第2段階の攻撃は、

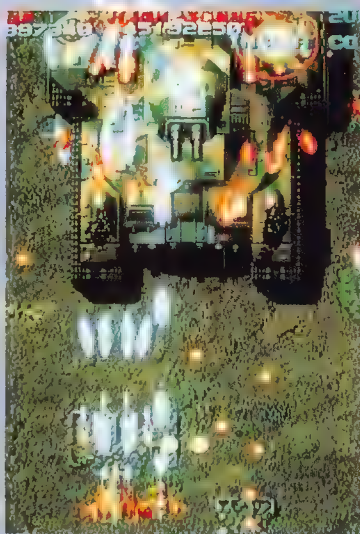
1、旋回しながら主砲を連射
2、後部の小型砲台から遅弾
3、主砲から速弾の連射

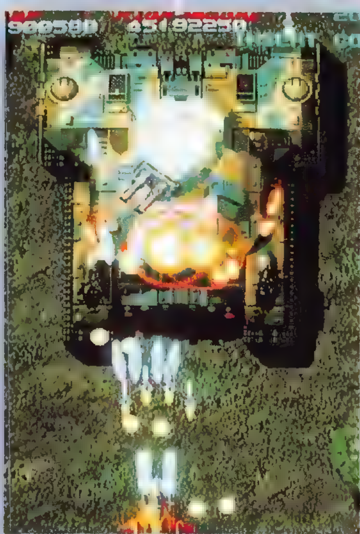
の3種類。

まずは1の首振り攻撃から始まる。落ち着いて間を抜けよう。ボスが遠い場合は簡単だが、近い場合は慎重に。速い機体なら上を大きく回ってよけるパターンもある。

2のすぐあとに3の攻撃がくるが、これは自機の方向に固定してから連射するだけなので簡単。正面から少しずらした位置で真下に撃たせつつ本体に撃ち込もう。

何回も1の攻撃をさせてしまうと、近い位置で撃たれる危険もそれだけ増すことになる。なるべく早く倒すことが大切だ。


第1段階はランチャーの下で弾を壊しつつ待ち、遅弾がきたら動く。


第2段階はこれに注意。正面で撃ち込みつつ、サッと間を抜ける。


遅弾もろとも正面に撃たせ、反対側の正面脇で撃ち込む。

2面「荒れ地ステージ」

開幕のザコ戦車の直後にいきなり中型戦車が出現。こいつは小型砲台から遅弾をばら撒く攻撃と、主砲からの速弾との2種類がある。荒野面が2面にきた場合は、こいつの主砲が3WAYになっている。中型戦車の主砲だけ壊してしばらく進むとフェアリーが出るのだが、安全にいくなら速攻で破壊してしまったほうがいい。だいたいどの機体でも、1回主砲を撃たれるくらいですむはずだ。

前号で書いたように、ドラム缶を左・右の順に壊せばミクラスが出現するのだが、中型戦車を壊しているなら、遅弾をばら撒かれないぶんラクに取れる。もちろん、右のドラム缶に当たらないようにホーミング系の武器は避けること。勲章が1万になっていれば、ミクラスの勲章をばら撒いて10万モードにしよう。

ミクラスの右上の速弾戦車3台と左の小型砲台に、左上の中型機&速弾戦車2台の攻撃が加わるキツイ場所。中型機が出てくる前に右の戦車3を壊し、左の砲台&中型機を撃ちにいこう。中型機に撃ち込んでいる最中に後方の戦車が速弾を撃ってくるので気を抜かないように。ミクラスに気を取られて押されてしまうことが多いので注意しよう。

次のミクラスポイントには、右上の速弾戦車を撃ってから重なること。でないと至近距離から速弾を撃たれる羽目になるぞ。

2匹目のミクラス直後の中型機を正面で破壊し、右から出てくる戦車と右上の小型砲台を壊して左へ。これらを前に出ず画面下方で撃つようにすれば、左上からの速弾に邪魔されることなく左へ行ける。

左の輸送機は大量のフェアリーを出すので、これを狙いつつ左上の戦車を一掃する。

ボス前のザコ編隊のラッシュに混じり、右と左上から1台ずつ速弾戦車が登場。つい見落としがちだが、右の戦車を速攻で破壊してから左上へ。



中型戦車は遅い弾をばら撒いてから速弾の3WAYを撃つ。早めに壊してしまおう。



右の戦車×3を撃ってから左の中型機へ。この中型機は正面に撃ってこないぞ。



ボス前のこいつは名スナイパー。忘れるな!

荒れ地ステージボス 大型ヘリ

第一段階の攻撃は、

1、先端からの遅弾&ランチャー攻撃
2、中央からのばら撒き弾
3、放射状に遅弾を連射

の3種類。

出現と同時に1がくる。先端の小型砲台の弾は遅いし、両側のランチャーの弾はショットで壊せるので問題なし。ランチャーの同時壊しは、撃ち込みで調整してもいいが、出現と同時に真ん中にボムを落とすと簡単。

2の中央からのばら撒き弾も遅いので問題なし。

3は、弾の間に入ってよけるわけだが、この攻撃の最後に速弾が自機を狙って飛んでくる。弾間に入ってよけるさい、この1発がくることさえ覚えていれば、少し動くだけで簡単にかわせる。あとは2と3が交互に繰り返される。

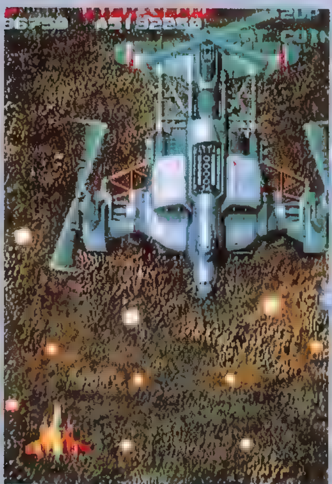
2段階目は、徐々に中央へ狭まってくる連射攻撃がくる。2面に荒れ地ステージがきて、なおかつノーミス状態だと、難度が上がっていて連射弾の間隔が狭くてキツイ。パワーのある機体で、撃ち込み効率もよければこれをよけることなく倒すこともできるが、そううまくいくとは限らない。あらかじめ中央からずらしたところで待ち、最後にサッと中央の隙間を抜ければOK。自信がなければボムを使おう。どうせボムはあまるので、気にせず使ってかまわないぞ。



最初から中央にいてはダメ。少しずらして待つのだ。



そして最後にスッと中央を抜ける。これなら自機を狙う弾に邪魔されずにすむ。



遅弾の最後に、自機を狙う速弾が。撃たれた直後にちょっと動くだけで当たらない。

3面「戦艦ステージ」

3面の隠しボーナスは、203ページを参照してほしい。

いきなりホバークラフトが2台いるが、耐久力が低いので安全にいくだけなら左・右と出現順に撃つだけだ。こいつの弾は速いが、間隔は広いので落ち着いてよけよう。ホバーの間にミクラスあり。

海に出ると、ザコ編隊やボートがわらわらと出現するが、注意すべきは画面端から出てくるボート。これは出現位置を覚えてしまおう。

斜めの戦艦は左下が艦橋なので、同時壊しを狙うなら右上の煙突を先に壊そう。

戦艦を2隻破壊したら、勲章の回収を後回しにして右へ。

右上から出現する中型機を破壊したらすぐに左へ戻り、勲章を回収しつつ3隻目の戦艦を撃とう。WARNINGの表示が出たら、艦橋の裏あたりから中型機が出現するので、狙い撃ち。

ボス戦艦が見えてくるあたりで、中型機のスレイブアイテムが画面中央に浮いているが、うかつに取りにいくと甲板の左右の小型砲台に速弾を撃たれて危険だ。速い機体以外は、左右の砲台を壊してから回収しよう。

左右の小型砲台8つすべて破壊したら、速攻で主砲に重なって撃ち込む。パワーのない機体はボムを使って壊してもいい。フェアリーがボムを出してくれるからだ。

縦向きの戦艦は上が艦橋。同時壊しを狙いないなら煙突、大型砲台、艦橋の順番に破壊するだけ。同時壊しを狙う場合は、奥にある艦橋を先に破壊しなければならない。これは難しいので、最初のうちは無理に狙わないほうがいい。

戦艦の右側にシーンが移ったら、戦艦の速弾を撃つ砲台（小型&中型）に注意しよう。ときおり画面下からボートが出現するので、あまり前に出ないこと。

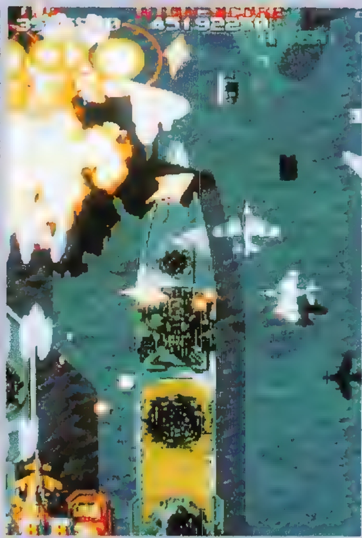
しばらくしてザコのラッシュが始まり、左上にボス戦艦の主砲が見えたら中型機が登場。こいつは速弾をを撃ち始めるのが早く、他の攻撃が混ざるとやっかいなので、ボムを使って早く倒してしまおう。このとき、左上に見えている主砲2つも爆風に巻き込めばあとで壊しやすくなる。出現直前に発射し、早めに置いておこう。

中型機を破壊したら右へ行き、主砲をスクロールアウトさせつつ右の戦艦&ボートを撃つ。大型砲台を破壊したら主砲の上を回って重なりにいこう。重なっても主砲が壊せそうなもい場合はボムを使ってでも壊そう。この主砲にもフェアリーがいるので、ここで2つ壊せば2匹（=ボム2個）出現するぞ。

ボス戦艦の左側のシーンは、基本的にボス戦艦の砲台群に張り付いての撃ち込みだが、ザコのラッシュがきたらいったん左へ行ってザコを撃ち、すぐ右に戻る。すると中型機が出現するので、これを撃ちつつ再び左へ。こいつを壊したらまた砲台を壊しに戻ろう。ここのあとのザコラッシュも同じように大きく切り返して一掃する。

あとは、甲板のハッチから上がってくる速弾ザコ戦車を撃つとき、上の小型砲台が撃つ速弾に注意するだけ。


あわててスレイブを取りにいくと左右の砲台に狙撃される。砲台を壊してから回収しよう。


中型機と一緒に主砲2つもボムに巻き込む。このとき、左下からのボートに注意。


中型機の弾をかわしたら、すぐに右へ戻って砲台群に重なる。

戦艦ステージボス 大型戦艦（艦橋）

第1段階は、1と2の攻撃が交互に繰り返される。

1、多方向へ連射弾ばら撒き
2、自機を狙って一定間隔で連射

1はとりあえず正面で撃ち込み、弾がきた時のみ少しずれればいい。弾速はそんなに速くないので見てからよけられるはずだ。

1の攻撃がピタッと止んだら次は2の攻撃。ボスに撃ち込みつつ正面で待ち、速弾が見えた瞬間に少しずらす。この弾は正確に自機を狙ってくるので1機分動くだけでもいい。しばらく一定間隔で撃ってくるのでこの攻撃がやむまでリズミカルに左右にかわし続ける。

第2段階

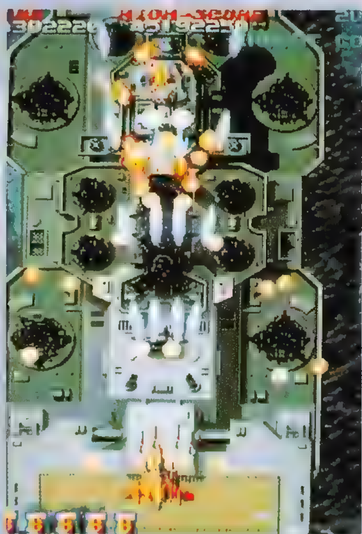
1、自機を挟むように弾をばら撒く+狙う弾1発
2、自機を狙う弾+自機を挟む弾の連射

1は、基本的に自機を挟むように撃ってくるので、正面で動かなければいいのだが、途中で1発だけ自機を狙う弾が来る。これを小さな動きでサッとかわし、再び中央に戻って撃ち込み続ける。パワーのあるキャラは、この攻撃が終わる頃にはボスを倒せる。

1の攻撃が終わった瞬間にすぐ2の攻撃がくるので、少し横にずれて自機を狙う弾をかわす。そして自機を挟み込んでいる弾が徐々に中央によってくるので、タイミングを見計らって外側に抜ける。あとは、再び中央へ。


連射弾をばら撒くが、そんなに早くないので落ち着いて正面でかわそう。


知っていれば楽勝。リズミカルに少しずつ動こう。


正面にいると1発だけ飛んでくる。艦橋をジーッと観察し、この弾だけを見分けよう。慣れりゃこれも楽勝だ。

めざせ最終STEP!

DANCING EYES ダンシングアイ

難度の高い面を中心に攻略。恐るべき奥の深さを持ったこのゲーム。ハマリ出すときりがないぞ。全面クリアで満足せず、1000万点を目指そう。

担当：さるぜん㈱

高難度面必殺クリア法

全消しが狙える面はいいが、狙いにくい広い面や、敵の攻撃が激しい面はどうすればよいのか。クリアの道のりで悩む点はここだし、あえて難しい面を選んでクリアしてみたい人もいるはず。

最終的には面のパターンも作っていくわけだが、セオリーはある。そのセオリーと考え方を紹介していこう。

1・四角く大きく囲む

全消しできないまでも、できるだけ大きく囲っていったほうがいいのは確か。道のりが結果的に短くなり、時間がかからないからだ。

そこで、大きく囲っていくわけだが、その場合、円柱を2～3つに縦に割り、四角く広く囲っていくのがいい。こうすると、リスやほかの敵に追いつめられにくいのだ。

考えてみてほしい。ステージ5のコールドスリープ、ステージ10のトラック、ステージ12の車の3つの四角い面は、とてもフィールドが広いくせに全消し可能だ。

具体的に説明しよう。スタートしたら、すぐに下に降りつつラインを引く。右か左へ思いきり進み、リスがラインに乗るくらいまで横に進み続ける。リスの音がしたら、上に上がって四角く囲めば、広く四角く囲える。

広く囲えば、アイテムも出やすい。残りのフィールドも四角く広く囲むが、アイテムがある分楽なはずだ。

最初に右へ行くか左へ行くかは、敵の配置やアイテムパネルの位置による。このあたりは試行錯誤しながら決めていこう。

2・サルに要注意!

ライバルザルがいる面は、広く囲もうとする人には実に辛い。せっかくラインを伸ばしても、接触する前に杭を抜かれてしまえばそれまでだからだ。

正直いって、私はライバルザルが嫌い。攻略法でも、徹底的に避けてきた。サルに出会わずにクリアできるルートがあるので、そこを進んだほうが楽である。

とはいえ、一応サルに対する攻略法はある。それは、サルはプレイヤーの視界外では杭を抜かないという性質を利用するのだ。

杭を立てたら、ラインをひっぱって杭から移動する。離れてから、杭には近寄らないようにしたまま離れたところで囲っていこう。サルは一応プレイヤーのほうへ近づいてきてくれる。こうすれば、一回の囲みを少し広くしていくことができる。

そうはいっても、ある程度少しずつ確実に囲っていくようにしよう。これは仕方がない。また、サルを殺しつつ囲っていくのもいい。どちらにしても少しずつ囲いすぎると時間がなくなる。くれぐれも注意していこう。

3・アイテムを同時に出そう

全消しできない面ほどアイテムに頼りたいもの。できるだけよいアイテムが出てくれるに越したことはない。

そこで、実に大切になってくるのがアイテムを同時に出すことだ。

画面上に同じアイテムは基本的に存在することはない。そのため、1つでも多くのアイテムパネルを囲い、同時に爆破することが重要。消去法により、1つずつ開けるより確実によいアイテムが出現する。

サルが出現する面なら、アイテムパネルだけ先に囲っておく。そこからラインを離さずそのまま引っぱり、次のアイテムパネルだけ囲む。リスがくるまで、アイテムパネルをヒモでつないだように囲っていくのが有力な方法だ。

アイテム同時出しパターン具体例

それでは、実際にどのようにアイテムを出して難しい面をクリアしていくか、具体的に紹介していこう。

●ステージ7 SFウーマン

この面は広くて、とても全消しが間に合わない。そのくせ、1つずつアイテムパネルを開けても、TやAくらいしか出してくれないのが厳しい。

そこで、アイテムパネルを3つ含む、広いフィールドを囲むことにする。スタートしたら、上のアイテムパネルの左を通りつつ下へ向かう。

下に進むときにジグザグに進んで、左の中段にあるアイテムパネルの左ギリギリを通るようにする。反時計回りに回るつもりなので、これで2枚のパネルが内側に入ったはず。

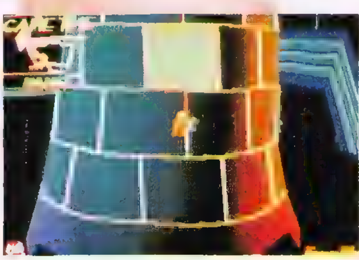
今度はジグザグに右へ進みつつ一番下まで斜めに降りる。これ以上広く欲張るより、確実にパネルを囲みたいからだ。

一番下まで行ったら、右の縦長のアイテムパネルを囲むために右に進む。3つ目の縦長のアイテムパネルを内側に囲ったら、上へ上がってスタート地点に連結しよう。上に上がるときは、ホタテ貝に注意すること。

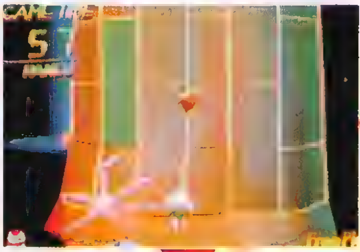
こうして3つ同時に囲めば、A・T以外にも、PやSが出る。このあたりのアイテムが出ればしめたもの。残りの部分が1回で一気に囲める。



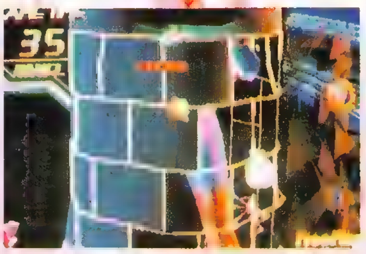
左のアイテムを囲むために、ジグザグに左へ向かう。



左のアイテムを中に入れたら、ジグザグに右へ。



縦に長いアイテムパネルを囲って、3つアイテムを出そう。



3つ出せば、中にはおいしいアイテムがあるはず。

●ステージ12 海女

この面は極端な例の1つ。チマチマ1つずつアイテムパネルを開けていくと、Tがいくつ出ても時間が足りない。

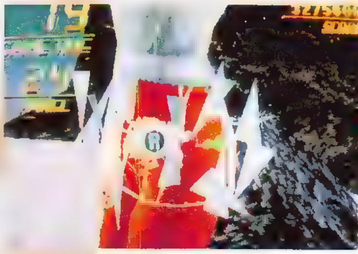
狭いが、サルとネズミ、ウサギが高速で走り回る面。敵をかわすのに精一杯で、パネルをめくるヒマもないほどだ。狭いので、逆に敵を振り切りにくい。すぐ集まってきてしまう。

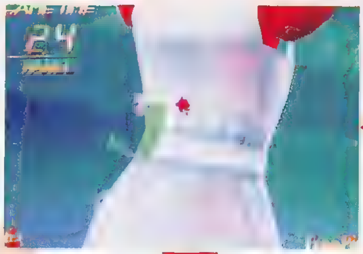
ここは、まず右に進み、少し上に上がる。そして、パネル数枚分を四角く時計回りに囲み、敵が近づいてくるのを待つ。

このパネルの中にアイテムパネルはない。だが、ひきつけて敵を集め、すべての敵をこのパネルの上に集めて倒すことを最優先としよう。

敵を倒したら、復活する間に上に上がり、光っているパネルのみを囲む。すぐ爆破しないで、次のアイテムパネルをヒモでつなぐような感じで、できれば3つくらいつないでいく。危なくなったら爆破すれば、強いアイテムが出るはず。


まずすぐ、右のパネルを数枚囲み、地雷を作る。


近づいてきたら、地雷を爆破。できるだけ多く巻きこむ。


とりあえずアイテムパネル1枚を囲っておく。


ヒモつきのアイテムパネルを、何枚も囲っていこう。

遂にラストステージ攻略11～15

●ステージ11 ハチ女

どのステージを選んでも難しい。カタツムリが最も難しく、残るハチと婦警のうちサルのいないほうを選ぶと、ハチ女になる。

スタートしたら、少し下に降りてラインを引きはじめる。一番下についたら、右に曲がる。できるだけ右に進もう。

途中で敵が下を進んできたり、リスがラインに乗った音（ヒューヒュー）がしたら、上へ上がる。上の端に行き着いたら、左へ戻ろう。これでスタート地点を目指す。

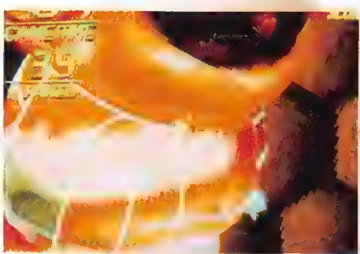
上に上がったときにホタテ貝がきたら、内側に曲がってかわそう。1～2枚のパネルならあとで囲めばいい。スタート地点に進めば、広く四角に囲むことに成功だ。

パネルを爆破したら、すかさずアイテムを回収。残りを大きく四角に囲ってしまおう。アイテムを使えば一気に囲えるはず。

スタートが勝負。チマチマ囲わず、一気に広く囲っていこう。


下に降りながらラインをひく。下についたらすぐ右へ。


敵が行く手をふさいでいたら上へ方向転換。


上へ行きついたら左へ。ホタテ貝はかわす。


囲って爆破。ラインを余計に伸ばしてリスを巻きこまないようにすると隠しボーナスが取りやすい。

●ステージ12 車

トラックに続き、再び車の面。ここも一気に全消し可能だが、スタート地点が画面中央なのでやりにくい。

スタートしたらラインを引かずまっすぐに下に降りる。そうしたら、左右に一直線に伸びる道があるはず。そこを右に曲がり、右端の外周へ行きつこう。

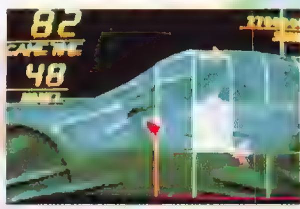
右端に行き着いたら、ここからラインを引き始める。時計回りにぐるっと外周を一周しよう。敵に邪魔されなければ全消し成功だ。

フィールドの左端に行く途中に、ウサギ・ネズミに邪魔されることがある。敵を迂回するのに手間取ったら、全消しはあきらめよう。上へ行くと途中で右に進み、フィールドの半分程度を囲むようにする。


スタートはフィールドの中央にいる。まっすぐ下に降りる。


行き当たったら右に曲がって端までいこう。


右の外周に進んだところで初めてラインをひき始める。


そのまま1周できればよし。左下隅が敵との勝負どころ。

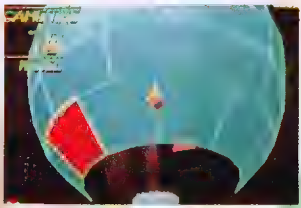
この場合は、下に2つアイテムが出現するはず。アイテムを利用して、上半分を一気に囲めばクリアできる。

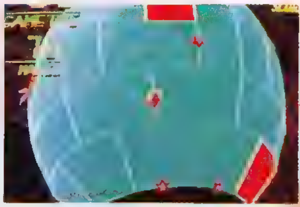
●ステージ13 ゆきだるま

7面同様、どの面を選んでもやたらに広い。とにかく大きく囲わないとタイムアップになってしまう。

ただ、クモがいない分、7面より楽。ゆきだるま、宇宙海賊のどちらかを選ぼう。ここではゆきだるまの攻略をし

ていこう。
スタートしたら、ラインを引きながら一気に下へ直進する。下に行き着いたら左へ外周を進む。赤く光るアイテムパネルが見えたら、それを囲めるように上へ上がろう。上に着いたら右へ進む。スタート地点を超え、スタート地点より右にあるアイテムパネルのところまで右に進む。そこから下に降りて、さらに下の端まで進んでからラインを連結させよう。
これでゆきだるまの半分くらいを囲むことに成功したはずだ。アイテムが3つ落ちているはずだから、近くの2つを回収してラインを引き始める。残りのパネルも大きく、1回で囲むようにしよう。
2回の囲みでクリアすると、40～50秒ぐらい余る。


ラインをひきながら下へ。行きついたら右へ。


左上のアイテムパネルを目安に上へ上がっていく。

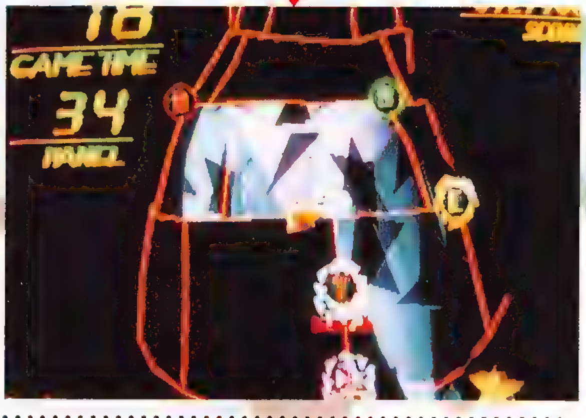

上へ行きついたら右へ。思いきり欲張っていい。


連結すれば一気に半分消せる。

●ステージ14 スペースファイター

この面は選択することなく、必ず宇宙少女となる。パイナップルの内部に入り、遂に敵の核心に近づいたぞ。
ステージ自体は広く、パネル1枚の広さも比較的大きいのがやりにくい。だが、アイテムパネルから強力なアイテムが出やすい。ここまできたら、アイテムパネルを使って一発勝負をかけていいだろう。
スタート直後からラインを引き始め、左へ進む。左のアイテムパネルに行き着いたら、囲うように上、右と回って戻ってくる。そして、スタート地点の少し上を通りすぎ、右側のアイテムパネルも一緒に囲むようにする。
これによって、アイテムパネル2つを同時に囲むことができた。2つ同時に囲めば、より有利なアイテムが出やすくなる。これを利用して一気に消していこう。
ちなみにPアイテムが出れば、Sがなくても全消しを狙っていける。

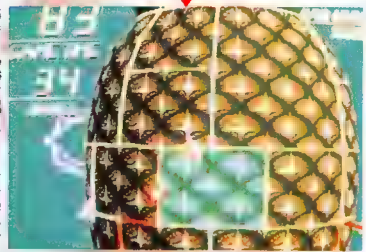

スタートしたらすぐ右へ。アイテムパネルを囲おう。


2つ同時にアイテムパネルを出すのがコツ。

●ステージ15 大顔太郎

最初にきたときは、なぜこんなところにパイナップル男が!?と思ったものだ。だが、ストーリーと相関図を見たら、疑問はすべて氷解!?
面のほうはパネルの数がやたら多くて、実に敵にはさまれやすくなっている。特にクモは強敵だ。理想としては大きく囲っていき、クモが弾を出すタイミングに合わせてパネルを爆破していくと楽。
スタートしたら下に下がり、ラインを引きながら下の端を左へ回り込む。1～2枚パネルを通り過ぎたら上へ向かい、上から下まで時計回りにグルッと囲んでいこう。
アイテムパネルが1枚あるが、ここからはかなり貴重なアイテムが出現する。Sが出たらほかのアイテムパネルを開きにいこう。Pなどがでれば、そのまま全消しができる。
ここまでくれば、もうアイテムの運だけで1コインクリアが可能だ。だが、クモに気をつけつつ、やはり大きめに囲っていくほうがいい。
この面さえクリアすれば、晴れて全面クリア。1コインクリアボーナス残ザル×100万点ボーナスがもらえる。あ～間に合った、めでたしめでたしだ。
だが、まだ挑戦は終わったわけではない。リスを2回以上殺さないボーナス点を取り続ければ、タイムボーナスは上がり続ける。すでに最終面では3万2000点までハネ上がるぞ。


スタートしたらすぐ下へ。行きついたら左へ。


あまり欲ばらず、リスに追いつかれそうならすぐ右へ曲がる。


とりあえず1つアイテムを出してこのくらい囲えばOK。

点数稼ぎ・最終STEP 1000万への道のり

隠しボーナスをすべて取っていくと、最終面でタイムボーナスが3万2000点となる。ここで大事なのが、残ザルボーナスとの兼ね合いだ。残ザルボーナスは1匹100万点。
つまり、100万点割る3万2000点で、32秒以上死んだときに得するなら、自殺したほうが点数が高くなる。タイムの上限は90秒だから、58秒以下になってしまうなら囲ってから自殺し、次の1匹でスタートと同時にクリアしたほうが点が高い。
90秒×3万2000点で288万点タイムボーナスが入る。その後、1ミスなら200万点入るので、最後に合わせて488万点入ることになる。
ということは、1000万点を出すには、最終面残ザルつぶし時に512万点以上あれば、可能。これは、十分に達成可能なスコアと思う。
ここまでくると、ノーミスオールシークレットに加え、途中のステージのタイムが大切になってくる。私個人としても、もうすべての情報は提供したつもり。この原稿を書いている時点では996万点しか出していないが、1000万のケタもありそうだ。さあ、これからが熱いぞ。このスコア争いの熱さは、パックランド、メトロクロス時代のナムコクラシック名作ゲームにもひけをとらないと思う。

超期待のスキーゲームの「2」が登場!

ALPINE RACER 2

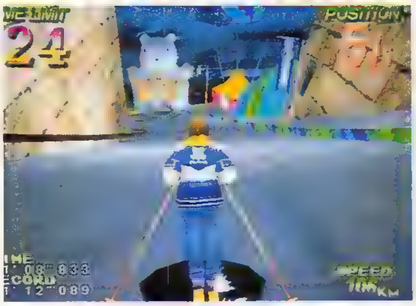
©(株)ナムコ

よりスキーの面白さを追求して
「アルペンレーサー」の「2」が完成!
今度は通信対戦か可能だぞ!
担当:するする

「1」のいいところを残し、通信対戦可能で続編誕生!

プレイするのに長い順番待ちの列を作った前作の「アルペンレーサー」の続編が登場する!

前作は、ごく一般的なスキー場をレース場にした設定で行われていたが、今度のものは、よりエクストリームな滑りを体感してもらうべく、日本では考えられないような自然の中を(前作でもあったけど…)より味わえるような設定となっている。



まさに今風のウエア。背中の絵がいい?お?その先に何やら…。



これは旗門ありのモード。間を抜けていく。

滑るコースが、よりエキサイティングになれば、やはりそこを滑るプレイヤーのアクションもエキサイティングなものとなる!

前作でのプレイヤーの衣服は、ごく自然なスキーウェアであったが、今度のものでは、3タイプを選択可能。ダウンヒル(レーサー)、ベーシック(女性)、モーグルから選べる。となればモーグル系はアクションも、モーグル系のはず!ということは…そう、簡単にビッグエアを体験できるということだね!



これはレースモード。とにかく速く滑るのみ。

視点も変えられる! よりアクションが増えた!

視点であるが、これは前作同様に3つ用意されている。

1つは、プレイヤー自らの視点でプレイができるというもの。まさに体感視点だ!

もう2つは、プレイヤーを後方から見るものと、さらに背景が見えやすいもの。これは、客観的に見ながらプレイができるということ。ゲームならではの設定ではあるが、これにより、自分の滑る姿を後ろから見ることができる。

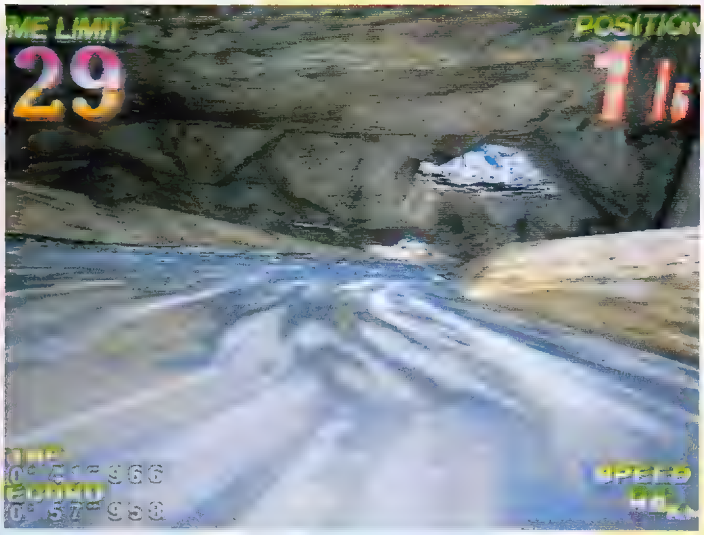
一番の目玉は、エアをじっくり見ることができることだね!

ゲーマーの目から見て、プレイがしやすいのは後者のビハインドビューだ。エアが見えるのもグッドだしね!



さて、「2」になってどんなところを滑っていくのか、どんなアクションをしていくのかを写真で見ていこう！
全体的に見ると、前作は身近なスキー場（日本のっていうこと！）で滑っている感がとても強かった。


ジャーンプ！お！このウェアはモーグル系だね！


「2」にもこんな風なところが…。


いかにもモーグルの滑りっていう感じ！


レースモードでは、こんな接近戦も！

これはこれで、「スキーに行った」感がよく出ていてよかった。なんとなく見たことのある雰囲気の中を滑るのだから、安心できるっていうこともあったしね。その中で、いろいろとイベントがあったって感じだった。
「2」になると、その日本っぽいイメージが一新され、海外のスキー場で滑っているシーンに変わった！
岩場あり、高い山ありって感じでね。日本じゃあこれはちょっと味わえないぞ！


落ちていく〜っーって感じ、伝わるかな？


ヒャッホ〜ッ！絶景っすよこれ〜っ！

よりハードなプレイになる？

よりコースが険しくなる？と思えるのが私の第一印象。だって海外のイメージがあるのだもの！岩場やガケがそこらじゅうにある感じでしょう一ただ滑っていくのではなく、ちょっとビビるような感覚も味わえるのではないかってね一そのあたりは、今回紹介している写真でもわかってもらえるのではないでしょうか。
尖った山々を見つつ滑る感じ、いいですよねえ！ヨーロッパって感じがして！（うーむ、私もヨーロッパで滑ってみたい…けど、英語圏でないと言葉がヤバそう…）
そんなスキーイングをなんとゲームセンターで味わえるのですから！これはまた長蛇の列ができそうだね！


クロスもゲームなら簡単にできるぞ〜ッ！

ジャンプすると出る絵はな〜に？

WaveRunner

ウェーブランナー

ジャンプするとサイコロの目のように絵が回るのにはどういう意味があるのかを今回説明しよう！

担当：ずるずる㊑

このマーク、実はタイムと関係している！

ジャンプすると、ダイスのようにクルクルと絵が回っているものがタイム表示近辺にあるけど、これ、どういうものなのか、全然わからない！っていう人、多いのではないでしょうか。

ジャンプすると現れるものなので、ジャンプに関係している、ということはわかる。

ゲームが競技ということを考えると、多分、とんだ距離に関係しているのではないかと思った人、いると思う。

一応それ、正確としましょう。でも実はもっと深かった

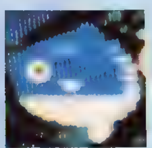


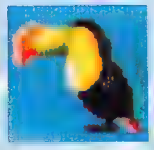


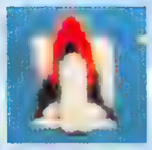
これがそのマーク。これが複雑な計算の上で表示されている。

ということが、今回公開するものでわかっていただけるのではないでしょうか。

これが謎のマークたちだ！









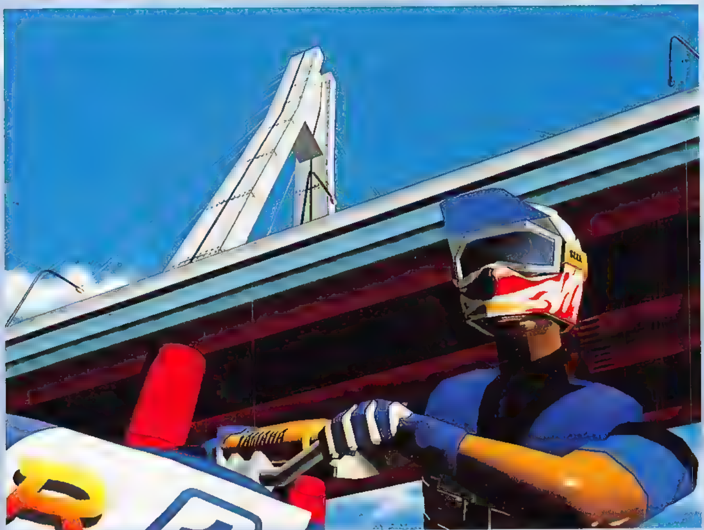




ジャンプをとにかく大きく、遠くへとべばいいんじゃないか、一応それでOKなのだが、次ページに載っている表を参照してほしい。意外やそのジャンプも、残りタイムと関係していることがわかる。

遠くへとぶことよりも、残りタイムがいくつで、今、何位なのかが重要になってくる。

それを走りながら合わせるってそれ、難しいっスー







まあレースゲームなので、タイムを狙う場合、とばなくてもいいというジャンプ台があってもおかしくはない。となると、表示されるマークは何でもいいよ、ということになる。それだとここで話が終わっちゃう！それはまずい！「何もタイムだけ狙うのが遊び方ではない！」という視点で見ていけば、今回載せた情報も生きてくると思う。

ただジャンプをするのではなく、いかに高いポイントを出すか、にアタックしてみては！

となればさっそく準備へ。

表を見てもらうと、まずジャンプする際、85km／h以上のスピードが必要だというのがわかる。これに、今、何位なのか、残りタイムがいくつなのかが関わってくる。

これで一番ポイントの高いGREAT JUMPをするためにどうすればいいかを考えればいい。

10位なら…残りタイムが6から9、もしくは16から19になればいい。

1位なら…残りタイムが5から8、もしくは15から18になればいいのである。簡単でしょ！（すぐ計算できれば）

これであとはジャンプを重ねていけばいい。

さて気になるそのマークであるが、このマーク、周回を重ねるごとにそのマークのランクを上げていくことが可能なのだ。そのマークは、得点の高いほうからUFO、スペースシャトル、ミサイル、忍者たこ、弾丸、ワシ、フクロウ、くちばしのでかい鳥、白鳥、かえる、とびうお、イルカ、ペンギン、えび、エンゼルフィッシュ、まんぼう、かめ、ひとで、くらげ、いか、たこ、さかなのほね、となっている。

クルクル回っているからランダムかなあと思いきや、なんと、計算された上に決められたマークだったのです！

さて、ミサイル以上のマークが出せるかな。UFOを狙うとなると、かなり難しいかも！だって考えながら走るのだもの！反応が鈍りそう…。

ジャンプしたときのポイント

ジャンプの種類	ジャンプ時のモーション	ポイント
FANTASTIC JUMP	両足開き	0.09点
GREAT JUMP	後ろ振り向き、両手両足放し、両手放し	1.00点
COOL JUMP	片手放し	0.85点
JUMP	それ以外	0.57点
上記のポイントが60分の1秒毎に足されている（85km／h以上でジャンプしたとき）		



ジャンプのモーション選択

（残タイム＋自分の順位）÷10の余り	モーション
0～2	左手を上げる
3～5	両足を上げる
6	後ろを振り向く
7	両手を放す
8～9	両手両足を放す





64機連続撃墜で…

MACROSS PLUS マクロスプラス

マクロスプラスの攻略上のセオリーと1～2面のステージ攻略をチェックしておこう。

担当：京城

まず心構え

このゲームをプレイしてみて誰もが「敵の弾が全然よけられない」「弾をよけたつもりなのに死んだ」と思う点に出くわすのではないだろうか。

これらの理由に自機のやられ判定が大きめなことと、敵弾が左右のスクロールに合わせてついてくることが挙げられる。特に溜め撃ちのマイクロミサイルで得点稼ぎをしようとしていたりボンバーを節約しようとしているとすぐ死んでしまう。

こればかりはしょうがないので、追い詰められたらすぐボンバーを使うようにしよう。弾避けのうまい人には少々物足りないかもしれないが、逆にいえばあまりシューティングゲームをやったことがない人でも問題なく先の面に進むことができるゲームということにもなる。

どの機体にしようか？

まず最初に機体を選ぶことになるわけだが、どの機体も一長一短でこれといった決め手に欠ける感がある。どれを選んでも特に攻略には差が出ないので、好みで決めてしまっていいだろう。

個人的にはガルド機（YF－21）がお薦め。



3機体の中から選ぼう。

なんといってもスピードの速さが魅力。そしてファイター形態のショットの威力が高めなこともお薦め要因だ。

どの形態で進む？

溜め撃ちを使用せずショットを連打するだけだと、ファイター形態が一番強力。しかし溜め撃ちを多用していく場合では、ガウォーク形態が非常に使いやすくなっている。

その理由はガウォーク形態時のショットのレーザーが、1度ボタンに触れただけである程度撃ちっぱなしの状態になってくれるからで、溜めを作っている最中でも無防備にならなくて済むのだ。

という訳でどの機体を選んでも、前半面はガウォーク形態で進んでいこう。



前半面はガウォークで進もう。

1UPの出現条件

溜め撃ちのマイクロミサイルで、敵を64機倒すごとに1UPアイテムが出現する。

ただし、途中でやられたときは、カウンターがゼロに戻ってしまう。

溜め撃ちを多用していけば2面の前半で1UPが出現しているはず。2個目も2面の後半で出現する。

なぜこんなにたくさん出現させることができるかというと、敵の撃ってくる破壊可能なミサイルも敵の数に含まれているからだ。

わざと敵にミサイルを撃たせてから、破壊することが非常に重要な戦術となってくる。

1UPアイテムを取って残機が並んでいるのを見ると、とてもうれしくなるのでがんばって出現させよう。



とてもうれしい1UP。

溜め撃ちを使いこなす

常に8発溜めて溜め撃ちを使っていると、通常の場所ではすぐ追い詰められてしまう。

これは溜めに時間がかかってしまう上に、マイクロミサイルが敵を完全に追尾してくれないからだ。

通常の場所では、2発・4発とこまめに撃つ攻撃を使っていくのがいいだろう。2発・4発の溜め撃ちは、オートホーミングで無駄弾なく敵を捕らえてくれるので重宝するハズ。

8発の溜め撃ちは、基本的には中型の敵やボスキャラにロックオンして使うのが有効だろう。

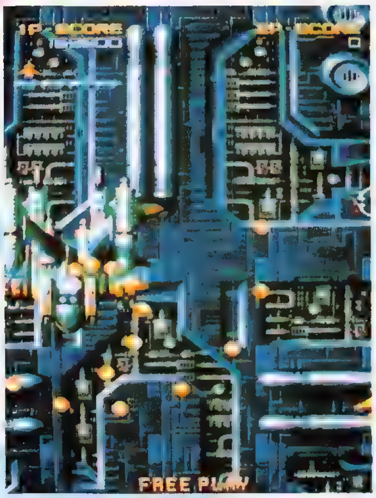
またマイクロミサイルの軌道が機体によって多少異なっているので敵への着弾時間にも若干差が出ることも覚えておこう。

さっそく一面攻略

まだ特に強い敵キャラが出て来ないので、マイクロミサイルを溜める感覚を身につけるつもりでプレイしよう。

生き延びるためには敵を見てから溜め始めるよりも、何も考えずに2発溜めては撃ち溜めては撃ちを繰り返していくほうがいいだろう。

そうこうしているうちに、

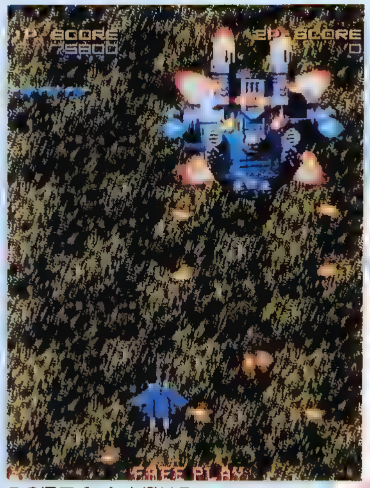


写真Ⓐ。

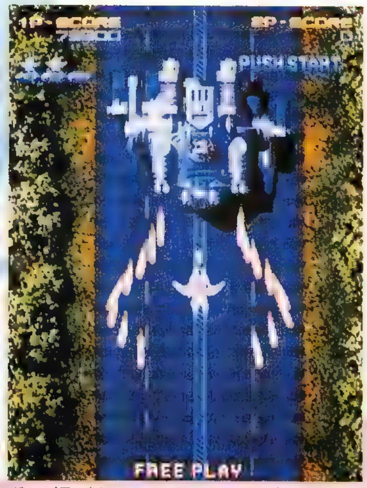
最初の武器選択アイテムが出て来る。安全に先に進むために、少し待ってGマーク時に回収。このあと3面までは他の形態にする必要は特にないと思う。
　1面で唯一死ぬ危険があるのが写真Ⓐの地点だ。
　ここは無理にロックオンをしようとしないで、画面の一番下で左右に大きく動いて対処しよう。
　滑走路が見えWARNINGの表示が出ると、いよいよ1面ボスの登場。
　前もって敵の行動がわかっていれば、大したことのないボスなのだが、気分よくロックオンしている時にいきなり弾を撃たれて驚いている間に死んでしまうこともありうる。前もって対1面ボス用の行動を知っておこう。
　これでこのボスは歌を歌いながらでも倒せるようになるぞ。



左右に大きく動こう。



この辺でチョンと避ける。



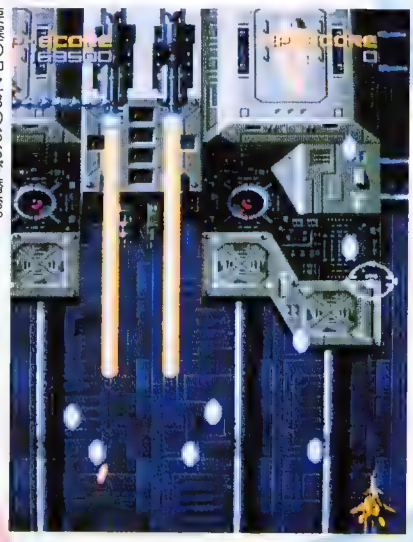
ボスが飛び立つまでここでくつろごう。

砲台群が待つ2面

　2面が始まってすぐに大型戦車が出現してくる。
　この戦車には怪しげな弾を撃つ砲台が4門と、普通に自機を狙ってくる砲台が2門ある。
　怪しげな弾を撃つ砲台は一度には攻撃してこないので、あまり問題はない。
　しかし怪しげな弾を避けている最中に横からザコに弾を撃たれてしまうと非常に危険なので、いつでもボンバーを使えるようにしておこう。
　中盤にさしかかるとスクロールが速くなる。この場面では左右に地上物が配置されていて、両方を相手にしようとするとどうしようもなくなることが多いので、端に行って片側だけを相手にするようにしたい。
　谷を越えてしばらくするといよいよ2面ボスの登場となる。2面ボスは最初要塞の中に隠れていて、要塞を破壊すると中から出てくるようになっている。
　最初ある程度砲台を壊すまでは、絶対に真ん中に行かないようにしよう。
　気をつけなければいけないのが16方向の炸裂弾と、それを避けている時にクルクルと回りながら飛んでくる謎の板だ。
　この2つの攻撃が同時にくると、よけられないときがあるので危ないと思ったら確実にボンバーを使おう。
　ボスは最初レーザーを撃ってくるが、これはど真ん中で大丈夫。ノーマルショットをバリバリ撃ち込もう。
　次に画面の下に降下してきて、弾をバラまくが、ボスの反対側にいけば避けられる。
　安全にいきたい人はここでもボンバーを撃つようにしよう。ボンバーを1発撃てば、またボスは上に行ってレーザーを撃ち始めているだろう。また真ん中で撃ち込めば倒せるはず。倒せなくてもボスは同じ行動を繰り返すだけなので、落ち着いてやれば問題ないと思う。


いつでも死ねる。

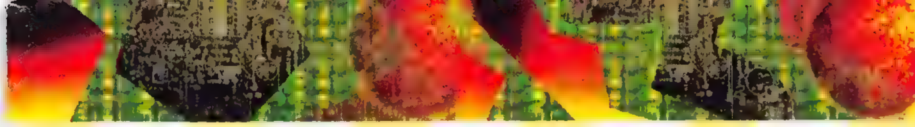

画面をスクロールさせないようにしよう。


要塞の中にBOSSが潜む。


溜めずに連射しよう。

稼ぎについての補足

　このゲームの得点稼ぎは、マイクロミサイルでのまとめ倒しが重要になってくる。
　まとめ倒しをするときに気をつけなくてはいけないのが、それぞれのミサイルで狙った敵が死んでいないと得点は加算されないということだろう。
　必然的に堅い敵が多数出現する場所では高得点が得られなくなっている。
　結論をいうとファイター形態で、サブウェポンのMを取らずに進むのが稼ぎの秘訣。
　こうすることによって、マイクロミサイル以外の攻撃で敵を倒してしまうことがなくなるのは心強い。その上1UPアイテムの出現も早くなり一石二鳥といえる。
　当然、初心者にはお薦めできない稼ぎセオリーだが、余裕ができてきたら試してみてほしい。



燃えてシャッターチャンス

まじかるで～と ™

ドキドキ告白大作戦

今回は写真撮影+αで彼女たちに迫る!

担当：ぶちけん

いい顔撮ってね♥ 北斗活殺撮影講座

ケニーは言ったさ。

『まじで～つったら写真撮影でキメキメってゆーかー』

…てな訳で、今回は各季節の最後に起こる目玉イベント、『写真撮影』に焦点を当てて解析していこう。

わりと存在自体がお楽しみモードっぽい趣を持つ『写真撮影』ではあるが、実はより良い愛ある豊かなエンディングを迎えるには、非常に重要で大切なパートなのだ。

やっつけ仕事よろしく適当にパシパシやってるだけじゃ、栄光のエンディングには一生たどり着けないぞ。

気合満タンのレバー&ボタン操作で、魂のベストショットをモノにしよう。

戦場での心構え その壱

撮影のテクニック云々よりまず最初に大切なのは『ギャラリーの目を気にしない』ということだ！！

「えー、マジ入れてカメラアングル動かすのはちょっとズイハーだしィ」

てな軟弱な輩は、まず勝負の前に負けているといっても過言ではない。そう、最大の敵は己自身。己に勝てずして、まじかるでーとの勝利者たりえることは断じて無いのだ。

親の仇をとるぐらいの心意気をもってして、撮影モードに挑むことをお薦めする。

戦場での心構え その弐

撮影モードで君に与えられるシャッターチャンスは5回。この5枚のフィルムのうち、最後に撮った写真のみが審査対象となる。

そう一発勝負である！

フィルムは5枚あるものの、許されるのは1チャンス。一度シャッターを切った後で、つまんねー写真を上書きしちゃって「ブー、ペリガク～」と落胆にくれた猛者たちも五万とおるだろう。

しかし、その場合は2度シャッターを切った時点で、漢として君の判定負けなのである。**他の4枚はあると思うな！**

昔、同社より発売された『ガンフロンティア』という、名作縦シューがあった。そのゲームのラストファイトは、自機とラスボスがタイマンで決闘をするという、壮絶かつ静かなドラマに彩られたシロモノであった。

己に許された弾丸は6発。回転する防御壁に守られたラスボスに、一発でもブチ込めば勝利である。

しかしここで真の漢（無謀者ともいう）は、最初の5発を撃ち捨てて、最後に残った一発だけで勝負したものだ。

当たれば勝ちだが外れれば死！後にも先にも一発勝負、生と死を分かつ一瞬、この緊張感こそ、人の命の輝きを感じ得るヒトトキである。

姿形は変わってはいるが、このまじかるでーとの写真撮影も言うなれば一発勝負。一撃必殺の不退転の思いでシャッターを切ろう。

気楽にいこう

まあ能書きはどーでもいいから写真撮影のコツを教えてくれーい、てな君に朗報。

写真の判定表を載せておきましたので、これらを踏まえてシャッターを押してね。

まあ、採点を気にせずに、自分の撮りたい写真を撮る、というのもこのゲームの楽しみ方だ。自分だけのあの娘のポーズをカメラに収めるために、心の赴くままシャッターを押すのもいいものですよ。

写真の判定について

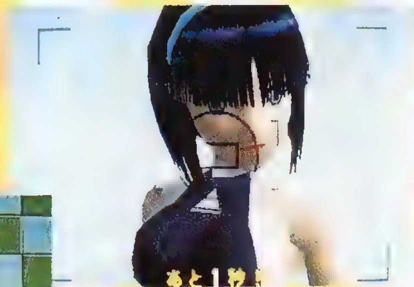
写真判定は下記の要素を基準に行います。

- シャッターが押されたか
  - 押されない → 評価E（いやがる）
  - 押されている ↓
- ※仰角モードに入っているか
  - 入っている → 評価C（Hi）
  - 入っていない ↓
- 顔が入っているか
  - 入っていない → 評価D（どこ撮ってるの?）
  - 入っている ↓
- 顔の角度
  - 基準以下 → 評価B（まあまあね）
  - 基準以上 ↓
- 表情
  - 基準以下 → 評価F（ブー）
  - 基準以上 ↓
- 評価A（喜ばれる）

※仰角モード…カメラが一定基準より下にいった時このモードに入ります。



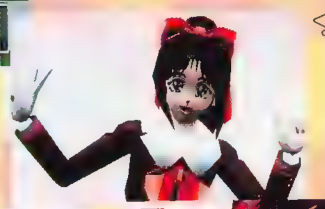
カメラアングルを下に下げると「仰角モード」に入るのよ。



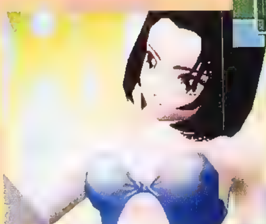
ズームし過ぎはイケてないね。適度に彼女の顔が入るように。



「H!!」と言われると評価最悪。が、どう生きるかは君の自由。



顔は正面に!!おやくそく。



選ぶ服装によって、写真の判定が変わることはない。



一瞬の表情を逃すな!!



顔が切れちゃうと減点だぞ。

たとえマニアックと言われようとも…

一心不乱！攻略純情物語

温泉に行きたいかー!?

「秋」シーズンが来ると現れる、夢と野望のデートコース、それが「温泉」であるッ。しかし、その桃源郷にたどり着くには、幾多の苦難と数々の難関をクリアせねばならなかった！

長らく謎のヴェールに包まれていた「温泉」であるが、今号ではタイトーさんの御好意により世界に先駆けて、バッチリドッキリその秘密を公開させて戴きます。

たまに出るんだけど100％で温泉を出せずに枕を涙で濡らしたアナターもうそんな弱気な自分とサ・ヨ・ナ・ラ♥

これで君も三国一の温セナーだー！

温泉への道程

とりあえず条件一覧表を見てもらえば「こッ、こんな機密があったのかー！」と狼狽して戴けると思いますが、温泉への道のサンプルとして、冬野霞さんを例に取ってみていきましょう。

①獲得☆数

本誌連載中のハイスコアコーナーで、全一を取った店に与えられる栄誉ある称号の数…ではなく、ここではミニゲームで獲得した星の数を指す。

ミニゲームを一つもミスることなくクリアできると、「ランクA」すなわち三つの星を獲得できる。ゲームを一回でもミスると「ランクB」すなわち星2つ。それ以上にミスってしまったら「ランクC」となり、獲得できる星の数は一つとなる。

ちなみに、コンティニューの際、同じゲームを続けて選んでクリアしても、ランクはBかCにしかならないぞ。

一度ミスってしまったが、「ランクA」を連続して取りたい場合、わざとゲームオーバーになり、コンティニューで別のゲームを選び直すしかない。ま、何にせよミスらないのが最良の道なんだけどね。

んで、霞さんの場合、「秋」が始まる前に、22個の星を獲得してなければならない。「ランクA」を7回以上取れば、「獲得☆数」の条件を満たせる訳だ。



まず、星を22個(キャラによって違う)集めよう。

②春の会話

これは「遊園地」「カラオケ」のデートコース上で発生するイベントの結果だ。

彼女の機嫌を損ねることなく、キャッチーな会話を楽しんだならば、「ランクA」の称号がもらえるだろう。



彼女との会話が弾まないと温泉には行けないぞ。

ここでは「B」以上の成績を収めれば条件達成となっているので、まぁわりと楽にノルマをこなせるだろう。

彼女の性格を察しつつ、気配り溢れる受け答えをしよう。

③夏の買い物

「海」と「祭り」の途上で発生する買い物イベント…そう、彼女の御召し物を選んであげるあのイベントだ。

そこで、彼女のお気に入りの装束を選んであげればいいのだが…これは写真撮影に命を懸ける、純な若者には辛い選択だろうて。

「ワシぁこっちの水着が好きなんじゃぁあ!!…けど温泉にも行きたいしィ〜」

とか頭を抱える豪の者もおるだろうが、温泉に行きたかったら素直に彼女のお気に入りを選んどこう。

ちなみに、霞さんのオキニに水着は紺のワンピ、浴衣は朝顔柄だ。他のキャラは自力で確かめてみよう。服を選択した時に、彼女たちがどういうリアクションをするか、注意して見ていればわかるよん。



彼女のお気に入りを選ぶべし。

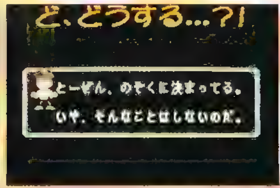
これらの3つの条件を満たした時、伝説の温泉が姿を現すのだ！

温泉イベントは、普段行われる写真撮影モードの代わりに出現する。人の道を踏み外すことの無いように、楽しい温泉ライフを満喫しよう。

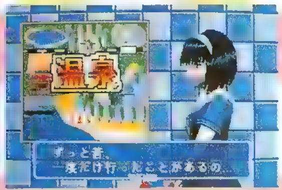
◆温泉出現条件

	緑川鈴	一条寺愛弓	冬野霞
獲得☆数	20以上	18以上	22以上
春（会話）	B以上	C以上	B以上
夏（買い物）	好みのものを選択	好みのものを選択	好みのものを選択


温泉入ってスッキリ。
いいなあ温泉（遠い目）



そして運命の選択。うおおっ神よ！



そしてついに出現!!
湯けむりマジカル編だ!!

デートコースは慎重に

選択する彼女とデートコースによって、出現するミニゲームは決まっていると先号で書いたが、今回は「夏」までのコース別ミニゲーム出現表を載せておいた。

デートコースによって好感度が左右されることはないから、より確実に先に進みたい、より確実にランクAをとり続けたい方は、表を良く見て自分の得意なゲームが並んでいるコースを進もう。

一条寺愛弓

	春	遊園地	カラオケ
春	1	星を探して！	ぽよよん ぱ〜んち
春	2	ぽよよん ぱ〜んち！	ケロケロ ファイター
春	3	会話イベント	会話イベント
春	4	サイクリング ヤッホー	目からビーム！
夏	夏	海	祭り
夏	1	カモメ飛行記	カモメ飛行記
夏	2	買い物イベント	買い物イベント
夏	3	踊れ！神経衰弱	踊れ！神経衰弱
夏	4	ドッキン ステーション	クルクル水族館
夏	5	ゴーゴーロケット	ぷくぷくぽん！

冬野霞

	春	遊園地	カラオケ
春	1	このじ何の字？	このじ何の字？
春	2	踊れ！神経衰弱	この箱何個？
春	3	会話イベント	会話イベント
春	4	クルクル水族館	踊れ！神経衰弱
夏	夏	海	祭り
夏	1	カモメ飛行記	ケロケロ ファイター
夏	2	買い物イベント	買い物イベント
夏	3	目からビーム！	ぽよよん ぱ〜んち！
夏	4	ケロケロ ファイター	目からビーム！
夏	5	星を探して！	星を探して！

緑川鈴

		遊園地	カラオケ
春	1	ケロケロ ファイター	ケロケロ ファイター
春	2	ドッキン ステーション	目からビーム！
春	3	会話イベント	会話イベント
春	4	目からビーム！	スピンマスター
夏		海	祭り
夏	1	ぽよよん ぱ〜んち！	ぽよよん ぱ〜んち！
夏	2	買い物イベント	買い物イベント
夏	3	ゴーゴーロケット	カモメ飛行記
夏	4	ぴたり！ とめまショウ	踊れ！神経衰弱
夏	5	カモメ飛行記	ぴたり！ とめまショウ



うお〜っ!本物が走ってる〜っ!

SEGA Touring Car Championship in 鈴鹿

©SEGA 1996

FIA INTERNATIONAL TOURING CAR CHAMPIONSHIP

このゲームのモデルになっているITCが日本上陸!これはチャンスとばかりに鈴鹿サーキットへ!そこで見た本物とは…。　担当　AMG C36が欲しい!ずるずる

ITC最終戦が日本で開催!本物を見に鈴鹿サーキットへ!!

国際ツーリングカー選手権(ITC)日本ラウンド(シリーズ第25、26戦)が11月10日、三重県の鈴鹿で行われた。

ITCといえば…そうーセガが作った「セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ」の題材となっているレース!

その本物が日本で行われた。せっかく日本に本物が来るのだもの、実際にこの目でこの耳で本物を実感したい!ということで、私、ずるずる、鈴鹿へ行ってきました。

とりあえず、今回はその報告を中心に話を進めていきます。でもレースの結果はすでに他のモータースポーツ誌で載っちゃっているので、ここでは、ゲームと本物を比べてみた感想を書いていこうと思っています。どこまで本物に近いか、見ていきましょう!



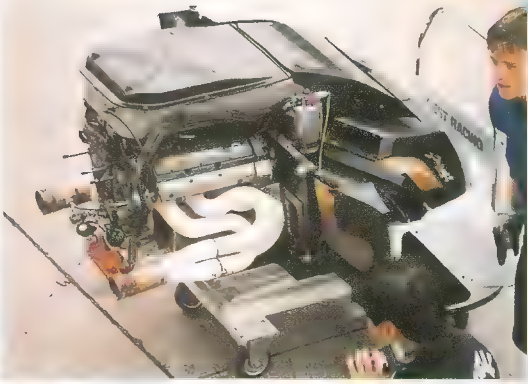
ドイツのメーカー「オペル」この形にして4WD!最高!

まずはオペルから。

どうでしょう、あのカッコイイ形のマシンがレースで本当に走っているんですよ!

本物は、マシンを3つに分解することができるそうな。

その1つが前部のエンジン部分。丸ゴト取れるのがすごい!でもこのエンジン、いすゞのビッグホーンのものがベースなんだぜ!



ガバッ!と前が取れる!すごいシステム!



オペルのゲストルームに…通信タイプのSTC(通信)が!



メカメカしいと思えば、意外にスッキリ!



カッコイイよね!4WDで、このオーバーフェンダー!

個人タイトルはすでに決定！メーカーズタイトルがここで決まる！

1つの会場で2回レースをやっていくITC。その第25、26戦が鈴鹿で行われたわけだが、なんとこの2戦が今シーズンの最終戦なのだ！ということはタイトルが！そうなのです、実はすでに個人のタイトルは決定済み。でもメーカーズタイトルはまだ！オペルがリードしてはいるものの、結果次第では2位のアルファ・ロメオが逆転することも！

残念ながらメルセデス・ベンツは届かない。

そんなものだから、メーカーもやる気満々！といってメルセデスだって気を抜くわけではないぞ！

そんな中でレースが行われた。結果は…なんとメルセデスの2連勝！オペルはいい結果は出せなかったが、見事にメーカーズタイトルを取った。



ドイツのメーカー「メルセデス・ベンツ」後ろにつかれたら、どうしよう！

高級車のイメージが日本で強いメルセデス。高速道路で後ろに付かれたら…道を譲るしかないよね。そんなマシンがレースに出ているのだからビックリしてしまう。

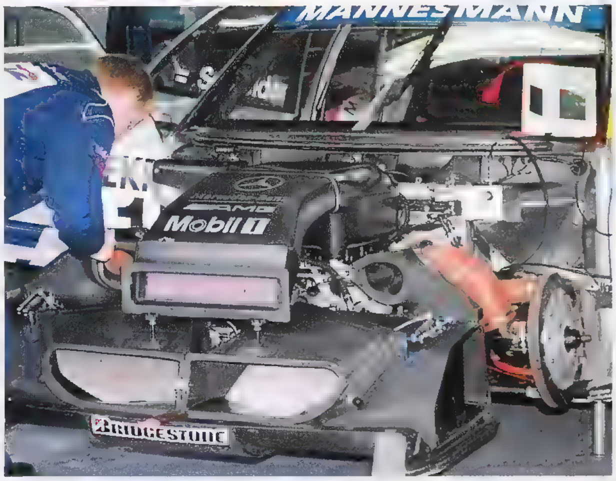
レース用のマシンはさらに迫力満点！欲しいっス！



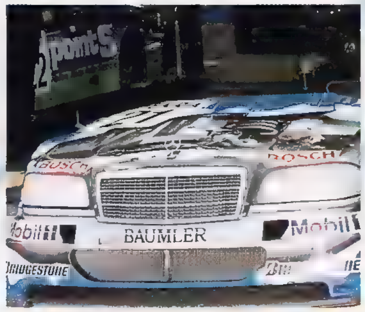
これ、セーフティカー。AMGのC36！300馬力弱ある！



これが鈴木亜久里のマシン。あっ本人がいる！



これがベンツの心臓部。ラ、ラジエーターがすごい！。



わかるかなあ、ボンネットのところにエンジンの絵が描いてあるの！

ピットを歩いていて気が付いたんだけど、ボディの上にエンジンの絵が描いているマシンもあった（残念ながらそのマシンはゲームにはない）。

モデルになっているマシンの銀色をよく再現しているなあと思った。

セガ開発者の見たITC①

ずるずる（以下ず）セガの皆さんもITCを鈴鹿で見ていらっしゃったわけですが、本物はどうでしたか？

佐々木（以下佐）…まあこのゲームを製作する前にドイツのホッケンハイムとフィンランドのヘルシンキに2度ほどITCを見に行ったんですけど、実際コースのレイアウトとか全体的な看板とか車とか結構実際にあるものを参考にしているんで、上手くいったかなと。上手く取り入れられなかった部分は「お祭り的なムード」を出すってことと、実際のレースには人がいっぱい出てきますよね。ピットとかザワザワしてたり。こんなところが表現できなかったかな、と。まあ、このへんはデータ数の問題というか、このゲームの場合車にかかるポリゴン数が非常に多いんですよ。今までたくさん車が出てくるゲームっていうのはつくりやすいような架空の車を使ってたりしてるんですよ。でも今回は実際にレースに出ている車をモチーフにしているんで大変でしたね。

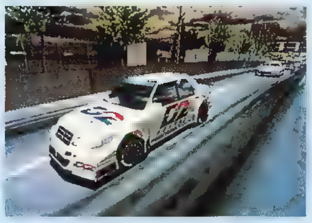
ず…庄司さんのほうは実際見ていかがでしたでしょうか？

庄司（以下庄）…このゲームの車って結構角張っているので一見データ少なそうなんですけど、モデル2の特性上見た目よりポリゴンでデータを使っているんですよね。それでレースの雰囲気を伝える小道具やピットなどにデータを使えなかったですよ。私もドイツで実際本場のレースを見たんですけど、鈴鹿で行われたレースとはちょっと違う本場の本当にものすごい雰囲気が出せたらよかったな、と思っているんですけど。それがちょっと心残りですね。



佐々木建仁氏

(株)セガ・エンタープライゼスAM研究開発本部分室ディレクター。



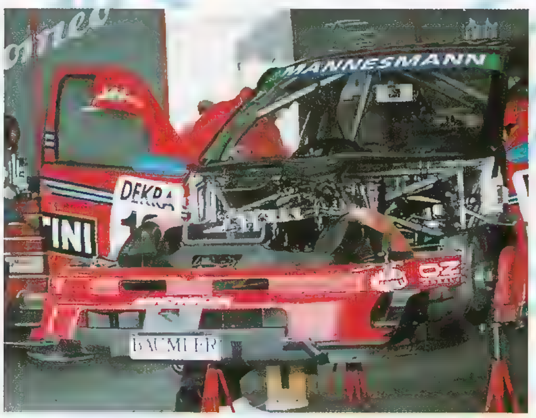
日本人ドライバーが3人出場!



せっかくの日本開催なのだから、やっぱり日本人ドライバーを見たいよね。
シリーズを通して参加しているドライバーは、さすがにドイツ人が多い(元はドイツ・ツーリングカー選手権だったからね)。イタリアのメーカーも出ているのでイタリア人もいる。でも日本のメーカーがなきゃ…と思っていたら、なんと3メーカーに1人ずつ日本人がエントリーした。
メルセデス・ベンツからは元F1ドライバーの鈴木亜久里氏が!オペルからはルマンで優勝を経験し、そして前回のレースから参戦している関谷正徳氏が!アルファ・ロメオからは、フォーミュラーニッポン、シリーズ2位の服部尚貴氏がドライブした。
さて、結果はいかに…。

イタリアのメーカー「アルファ・ロメオ」まさに「箱」って感じだけど、速いのだ!

イタリアのメーカーというとフェラーリだとかランボルギーニなんて名前が出てくる人、ちょっとスーパーカーオタクすぎない?やっぱりイタリアのマシンといえばアルファ・ロメオでしょう。
とはいうものの、実際にそのレース歴を知らない人には全く説得力はないと思うが、実存するITCのレース結果を見てみても、オペルに次いで2位!過去に戻れば、N・ラリーニをシリーズチャンピオンにしたこともあるほど!
形を見ると…四角いイメージがどうも速さを感じさせないのかもしれないけど、でもこの形でITC通算36勝を上げているのだ。速いんだぞ!
その四角さからか、3DCGの中では一番本物に近かったりして。4WD…欲しい!



これは155のピットにて。



No.5はラリーニの愛称。カッコイイッス!



これがゲームに出てくるカラー。軽そう?

セガ開発者の見たITC②

ず…実際ITCが日本で行われたんですけど、本場ドイツと日本では、レースそのものの見方っていうのは違うものなんでしょうか?
佐…ドイツに行ったとき思ったことはITCがまったく別のものに感じましたね。地域対抗のお祭りみたいな印象を受けましたね。
庄…日本でいうところのプロ野球みたいな感じです。
佐…家族がみんなでいって、大人もワーって本気で応援しにいくような雰囲気なんですよ。レース上にいくとみんな旗もったりコスプレみたいにきかざったり、本当にすごい楽しそうなムードでした。日本だとレースを見に行くのは車好きとか若い層が多いですよね。楽しみ方も違って、お祭りとかそういう雰囲気じゃなくて、楽しみ方の質が違いますよね。ドイツはもう熱狂的な盛り上がりなんですけど同じヨーロッパのフィンランドのレースもまた違った印象を受けましたし。
ず…同じヨーロッパでもそんなに違うんですか?
佐…やっぱりメーカー対抗みたいな側面があってドイツではもう地域ごとに完全にメーカーのファン層が違いましたね。
庄…そのメーカーのお膝下って感じでしたよね。
ず…それでは最後にこのゲームのここを見てくれというところがありましたら一言いただけますか。
佐…周回タイプのゲームじゃないんで攻略するところがたくさんあるので、そこを上手く攻略して楽しんで欲しいですね。
ず…本日はお忙しいところ、どうもありがとうございました。



庄司久美子氏
㈱セガ・エンタープライゼスAMソフト研究開発本部分室デザイナー。



ITC第25戦、26戦 結果はいかに…

さて、もう古い情報になるのかもしれないけど、一応結果をお伝えしておこう。

11月10日、天気はくもり。たまに陽が差すが、11月初旬ということもあり、それほど暖くない中で第25、26戦が行われた。

第25戦からだが、予選でトップを取ったのは、No.15、アルファ・ロメオに乗るクリスチャン・ダナー（伊）。

期待の鈴木、関谷、服部は15位、21位、23位のスタートとなった。

レースは18周で行われた。1位でゴールしたのは、9位スタートだったメルセデスに乗るNo.2、ダリオ・フランチッティ（英）だった。残り2周でトップに立ってのゴールであった！

第25戦終了後、30分で次の第26戦が行われる。その短い時間内にマシンを直し、コースに出さなければならない。

さあ第26戦が始まる！というそのとき、ピットレーンでは白煙を上げて関谷がストップ…鈴木はグリットに着く前にヘアピン手前でストップ！レースが始まる前に2人の日本人ドライバーが消えた。

30分後、第26戦、ITCの本当の最終戦がスタート！

第25戦1位だったフランチッティは、3位のスタートの同僚のNo.1、ベルント・シュナイダー（独）にトップを奪われた。が、フランチッティも負けずに2位キープ！これでメルセデス1、2フィニッシュか！と思わせたが、5周目、フランチッティが、コースアウトでリタイア。

シュナイダーは、結局1周目から18周を終えるまでトップを維持し、ゴール！

唯一の日本人、服部は、15位でチェッカーを受けた。

第25戦レース結果（上位10位まで）

POS	NO	NAME	NAT
1	2	FRANCHITTI, Dario	GBR
2	15	DANNER, Christian	GER
3	1	SCHNEIDER, Bernd	GER
4	14	FISICHELLA, Giancarlo	ITA
5	9	MODENA, Stefano	ITA
6	5	LARINI, Nicola	ITA
7	3	MAGNUSSEN, Jan	DEN
8	4	MAYLANDER, Bernd	GER
9	16	ALZEN, Uwe	GER
10	6	NANNINI, Alessandro	ITA



第26戦レース結果（上位10位まで）

POS	NO	NAME	NAT
1	1	SCHNEIDER, Bernd	GER
2	14	FISICHELLA, Giancarlo	ITA
3	3	MAGNUSSEN, Jan	DEN
4	9	MODENA, Stefano	ITA
5	6	NANNINI, Alessandro	ITA
6	5	LARINI, Nicola	ITA
7	15	DANNER, Christian	GER
8	43	LEHTO, JJ	FIN
9	24	DALMAS, Yannick	FRA
10	17	LUDWIG, Klaus	GER



5名の方にプレゼント!
すごいっス!!
読者様プレゼント最終回!

プレゼントコーナーも今回が最終回となりました。

今回は、私、ずるずるが実際に鈴鹿サーキットへ行ってポケットマネーで買ってきたおみやげものです！

AMGメルセデスの帽子、オペルのキーホルダー、アルファ・ロメオのTシャツをそれぞれ1名ずつに！

なお応募の締め切りは、**年内必着**とします！

送り先は次の通りです！

〒101東京都千代田区
神田神保町1−1−26
㈱新声社
ゲーメスト編集部
「セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ
感想を書きました！」係

感想以外に、どんなクルマが好き！っていうのもいいぞ。

さらに3メーカーグッズの他に、鈴鹿サーキットオリジナルグッズの中から、ITC開催記念帽子、Tシャツも1名ずつに当たります。

なお、AMGの帽子、限定っスー自分用も買ったっス！



AMG・メルセデス 鈴鹿限定キャップ 1名様



鈴鹿サーキットITC記念 オリジナルTシャツ 1名様



アルファ・ロメオ155Tシャツ 1名様



鈴鹿サーキットITC記念 オリジナルキャップ 1名様



オペル キーホルダー 1名様

2年ぶりの登場だ

ぷよぷよSUN

太陽ぷよという新フィーチャーを使いこなして対戦を熱くさせよう。

担当：Dr. Ace

ぷよぷよとは

みんなのぷよぷよ、お兄ちゃんのぷよぷよ、お姉ちゃんのぷよぷよ。老若男女、誰でも名前ぐらいは知っている、というほどメジャーに育ったぷよぷよだが、それだけのものともなればやはり語っておかねばならないことが多々ある。

さて、そのぷよぷよとは、今から4年前に登場したゲームだ。パズルとしての対戦というものを確立させ、当時としては新しいジャンルの作品であった。

相手と同じ条件のブロック（このシリーズの場合はぷよと呼ぶ）で、いかに少ない手数で相手のフィールドを埋めつくす（実際は左から3列目だけでよい）ことができるか、ということを最終目的としたゲームである。この少ない手数で、というところにパズルとしての意味が集約されていたところが、私からしてみればもっとも高い評価を与えている要素である。キャラクターでとっつきやすさを前面に押し出しているところも、当時としては新鮮味があったといえる。その後の落ちモノパズルは、キャラクターゲームとしての付加価値しかない作品ばかりなのが残念ではあるが。とにかく、当時にしてはぷよぷよはそれだけのレベルを見せた作品であったのだ。



タイトル画面だ。



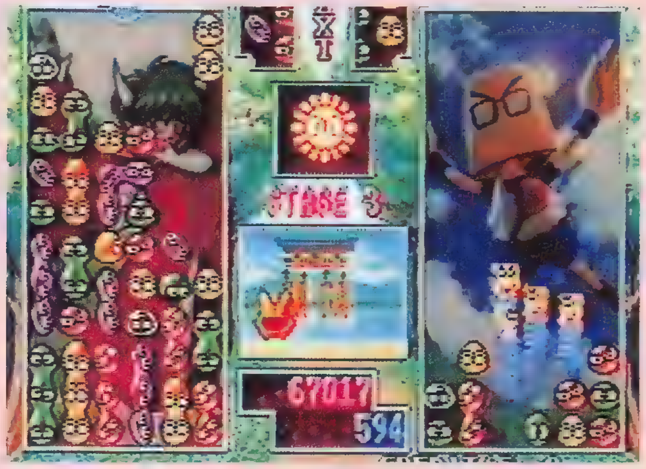
ランクでキャラも違う。

そして、その2年後、ぷよぷよ通が登場したが、この頃にはすでにぷよぷよは対戦ゲームとしての地位を確立させていたので、ぷよ通もそういったニーズに応えた作風だった。

確かにそこまでに辿り着くには並々ならぬものではあり、パズルの基本がなっていないと駆け引きなど成り立ちもしないが、最終的には相手との駆け引きこそが目的となっている。対戦を目的としたゲームであった。なお、このゲームに魅了され、今でもプレイに磨きをかけ、根強い人気があることを主張している人々は少なくない。

そういえばゲーメスト大賞のベストアクション賞部門を、1作目、2作目ともに受賞しているゲームでもある。

そしてさらに2年、今作「ぷよぷよSUN」の登場だ。



ゲーム画面も大幅に変更。





そしてぷよSUNは

そもそも、もう完成されていたゲームであるところのぷよぷよの続編となれば、なまじ手を加えるよりも洗練させていったほうがよりよいゲームに仕上がるはず。そのため、今作はぷよ通に多少の風味を加えたほどの作風となっているようだ。

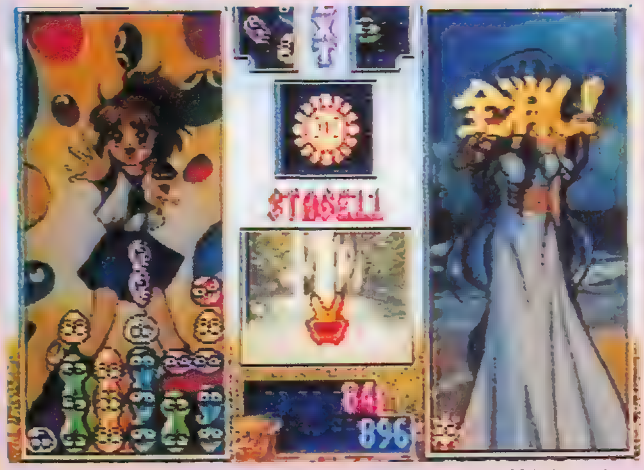
このぷよぷよSUNもぷよ通を基本として、今回は相殺システムに新しく「日輪相殺」



新キャラとのコントも注目。

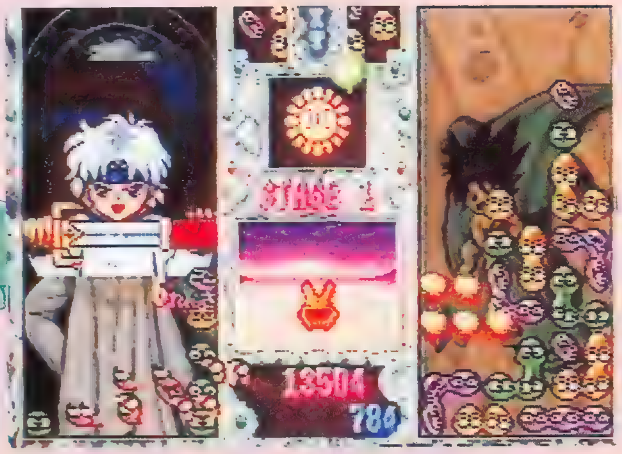


というフィーチャーが加えられた。
　タイトルもこのあたりからもじられているのがよく分かる。
　この「日輪相殺」は、ぷよ通からの相殺システムが進化したものらしく、相殺をしたあとに「太陽ぷよ」なるものが両者のフィールドに降ってくるようになっている。
　この「太陽ぷよ」はおじゃまぷよと同じ特性で、隣り合ったぷよと一緒に消えるという特徴をもっている。おじゃまぷよと違う点は、この太陽ぷよを消すときに連鎖をしていれば、さらにおじゃまぷよを送り込むことができるという特性を併せ持っているところだ。
　このときのおじゃまぷよの数は連鎖に応じて増えていくらしく、1連鎖なら3つ、2連鎖で2列分、7連鎖なら7列分、とおじゃまぷよが追加されるようになっているそうだ。
　これから察するに、ぷよ3は展開がよりスピーディーになりあっというまに決着のつく、ダイナミックで見ていて爽快感たっぷりなゲームとなることだろう。



ぷよさえできれば3になっても、

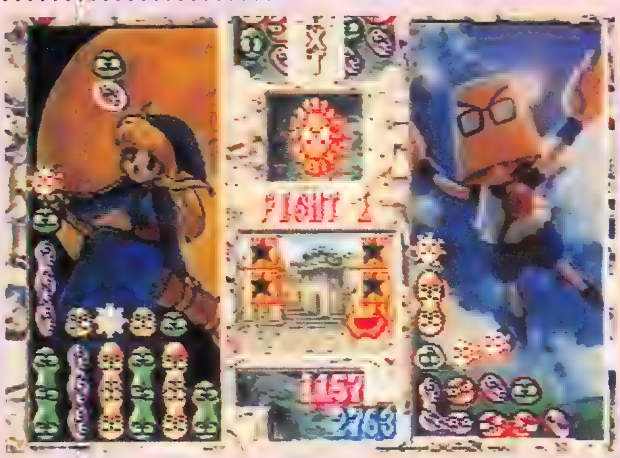




連鎖によるアニメーションも。

より楽しむために

3ならではのゲームとしての要素は太陽ぷよが大きく占めてはいるが、ぷよぷよを楽しむには他の要素も当然ある。魔導ワールドの世界が好きな人は、新キャラの存在やアニメーションなど見逃せないところだろう。
　他にもゲームランクの選択で主人公を変えられたり、連鎖時のボイスを一新していたりと、細かいところに気を配られている作りになっているようにもみえる。今までの作品をやってきた人なら問題なくすんなりと入っていけるだろう。
　今後も大会やイベントで盛り上げようという意気込みが、無理やりにでも伝わってくるほど熱い人たちがわんさといるので、これから始めようとしている人はそれだけに一からやっておくことをお薦めしておこう。



あとは出回るのを待つだけだ。



対戦時もキャラを選べてマル。

今日からキミもタイガーだ！



羅媚斗 RABBIT

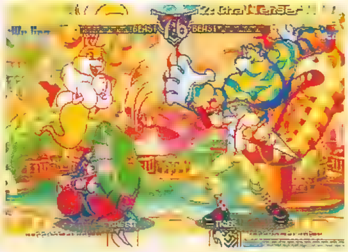
アーケード界に新規参入のメーカー「エレクトロニック・アーツ・ビクター」から、獣神を召喚するという、ちょっと変わった格闘ゲームの登場だ。動物霊を背後に憑ければ、今日からキミも、タイガーだ！

担当：M.D.S.- ジョッキー★笹岡

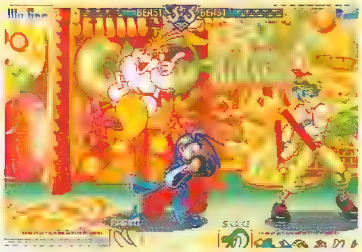
この「羅媚斗」（ラビット）というゲームは、主人公を始めとする8人のキャラクターたちが、それぞれ〝獣神〟と呼ばれる攻撃補助システムを使って繰り広げる戦いが面白い、一風変わった対戦格闘ゲームである。

各キャラクターの獣神は、各キャラクター独自のモノが設定されていて、その獣神を背後に憑けることで、その獣神の補助効果を得られる。

補助効果については、各動物霊でさまざまなモノがあって、スピードアップや、攻撃力アップといった感じのモノから、超必殺技が使えるようになるといったモノまでいろいろあるぞ。



各キャラクターには、それぞれ獣神が憑き、攻撃補助をするぞ。



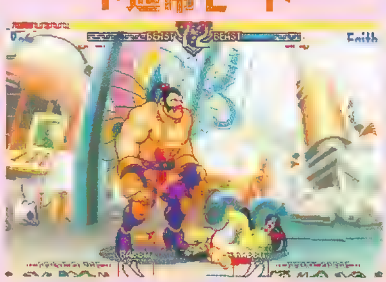
まったく新しい〝召喚格闘ゲーム〟（ちょっと適当）の誕生だ。

これが「羅媚斗」の獣神召還だ！

ここに紹介するのが、羅媚斗の基本となる特徴の〝獣神召還〟システムだ。このシステムをいち早く理解して、羅媚斗の世界を存分に楽しもう。

獣神を召喚するには、体力ゲージの下にあるゲージが溜まっていないと召喚することができないが、召喚していないと出せない技や、召喚することによってプレイヤーキャラの基本性能がアップするといった効果が得られるので、積極的に召喚していくのがスジというものだろう。

1・通常モード



プレイヤーは、ラウンド始まってすぐの状態では、獣神は憑いていない。

この状態から獣神を召喚するには、まずは体力ゲージ下の、ゲージを溜めなければならないぞ。技を出したり、当てたり、ガードさせたりすることでゲージは溜まっていく。

まずは通常モードでは、ゲージを溜めることが先決だ。

2・召喚！



さあ、ゲージが1つ以上溜まったら、いよいよ獣神を召喚だ！

獣神を召喚するコマンドは、全キャラ共通コマンドで〝レバーニュートラル＋ABCボタン同時押し〟である。これによって各キャラごとの獣神が自分の後ろに憑くわけだ。

また、画面下にストックされている〝他人から奪った獣神〟を召喚することも可能で、この場合のコマンドは、使いたい獣神にカーソルを合わせて（レバーを真下に短く入力する）、それぞれのキャラの超必殺技コマンドで呼び出すようになっている。

3・獣神登場！





そして、獣神登場。他人の獣神の場合には、ここで超必殺技を自動的に出してすぐに消滅してしまう。

本人のモノなら、一定時間自分の後ろに憑くぞ。

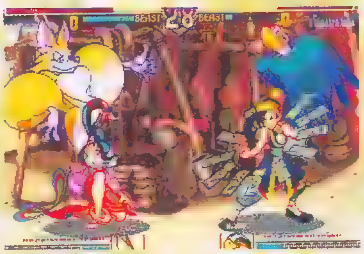
4・召還完了!!



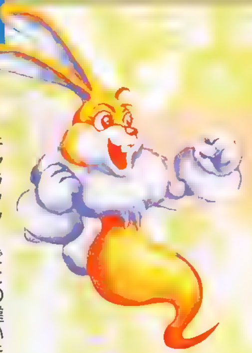
自分のキャラを召還したら、一定時間プレイヤーキャラのまわりを獣神が付きまとう。このキャラの場合は、これによってリーチが長くなり、攻撃力が上がるぞ。

また、それにともなったデメリットなども存在するが、これは些細な問題かな（?）。

キャラクターごとの違いをザッと見てみると、まず主人公の少女「烏鈴（ウーリン）」とその獣神「ラビット」は、2段ジャンプができるようになり、お札を全身にまとった少年「天人（テンレン）」と獣神「鷹」は、空中ダッシュすることが可能になるといった効果がある。



各獣神ごとの、特殊なパワーアップに注目したい。



キャラクターごとに違う獣神の効果

獣神の召喚は、8人いるキャラクターすべて別々の動物を召喚する。

なので、この召喚によって得られる攻撃補助効果についても、8人それぞれ独自の効果となっているのだ。

どのキャラクター、どの獣神を選択するかが、この羅媚斗のポイントと言えそうだ。

また、さきほどの紹介部分にもあった、虎の獣神を持つスパイ工作員「レックス」などは、攻撃力が2倍くらいに上がるなど、それぞれの憑いている獣神の持つ独特の長所がそのまま攻撃補助となっているのだ。

また、特殊な例では、設定上でオカマという「イギス」などは、獣神「牛」を憑けると、投げ間合いが広くなったりもする。

各キャラクター、獣神をからめた連続技や連携技など、考える要素は多いだろう。

しかし、召喚は時間制限があるので注意しよう。

この“攻撃補助”以外に、各獣神ごとに持っている超必殺技など、グラフィック的にも、技の効果的にも、面白いモノが揃っているぞ。期待して発売を待とう。



これは「鷹」の空中ダッシュ。機動性がかなり上がるので使えるぞ。



このキャラは、獣神を憑けると投げ間合いが広くなる。憑けて損なし！



キャラクターごとに空中ダッシュや2段ジャンプなどのメリットとデメリットが設定されているのだ。キャラによってはかなり特殊なものがあるので使いこなしたい。





羅媚斗ならではの面白い攻撃の数々

画面写真を見ても分かるように、この羅媚斗のもうひとつの魅力が、この独特の世界観であり、個性的なキャラクターたちの放つ天外な攻撃の数々である。見ているだけでも十分に楽しめる。

まず見て驚くのは、このゲームの世界観。獣神を召喚しての攻防は、どれを採ってもオリジナリティあふれる。

キャラクターの攻撃方法も、技を出したときのアクションなど見た目でインパクトの強い攻撃がほとんど。

これらの攻撃を見ているだけでも面白いのだが、実際に操作してみるとまた面白い。

キャラクターの攻撃技には、ほとんどの通常技にキャンセルがかかるようになっており、通常技→通常技、いわゆる目押しコンボができ、変化に富んだ技を連続でガンガン出していくことが可能だ。

なので、使えるようになればなるほど、キャラクターの動きに魅力が出てくる、といった楽しみがある。

皆もこの風変わりなアクションを、一度と言わず体験してもらいたい。



通常技に変な技が多いのも、このゲームの特徴と言えるだろう。



キャラクターの攻撃アニメーションにカが入っているぞ。

●「峰岸今日子」プロフィール

年齢：16才　身長：159cm
BWH：B：84　W：59　H：86（胸とお尻少し大きめ）
体重：53kg　職業：高校1年生
性格：細かいことを気にせず超マイペース
好きな食べ物：天ぷらうどん　髪型：セミロング
服装：セーラー服　背景：カラオケボックス

高校生になっても、マイペースさが抜けない女の子。性格がたたって、彼氏がなかなかできなくて困っている。根っから明るいことが幸いして、クラスの人気者だったりする。

※今日子ちゃんはゲーム最年少の1人で高校1年生。おさげに結んだリボンと笑顔に似合う16才だ。



作家：荒木 瑛

峰岸（みねぎし） 今日子（きょうこ）

冬の寒さを吹き飛ばすアツい誌面構成!

ジャンジャン INCLUDE 12 GIRLS パラダイス™

総勢12人のキャラクターで構成される「ジャンジャンパラダイス」。今回紹介する5人の作家さんも豪華で、ファン必見の内容です。（またも虎の穴風）

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡



作家：TRUMP

ウイナ=ポリオ=パティス

●「ウィナ」プロフィール

年齢：19才　身長：167cm
BWH：B：86　W：59　H：86　体重：55kg
職業：モデル　性格：おおらか、純情、あっけらかん
趣味：日光浴　好きな食べ物：チェリー（さくらんぼ）
髪型：ショートヘア　服装：私服
背景：海辺の公園（湘南のヨットハーバー的雰囲気）

最後の楽園と呼ばれる、インド洋の小島国出身。

リゾートホテルで働いているところをスカウトされて来日した。

豊かな自然に囲まれておおらかに育ったため、日本のスピードには常に乗り遅れてしまう。しかし、天性の物怖じしない快活さと朗らかを以て周囲から愛されている。

素足で土や水と戯れることが、彼女のもっとも心休まるひとときである。

時計と信号が嫌いなナチュラル娘である。

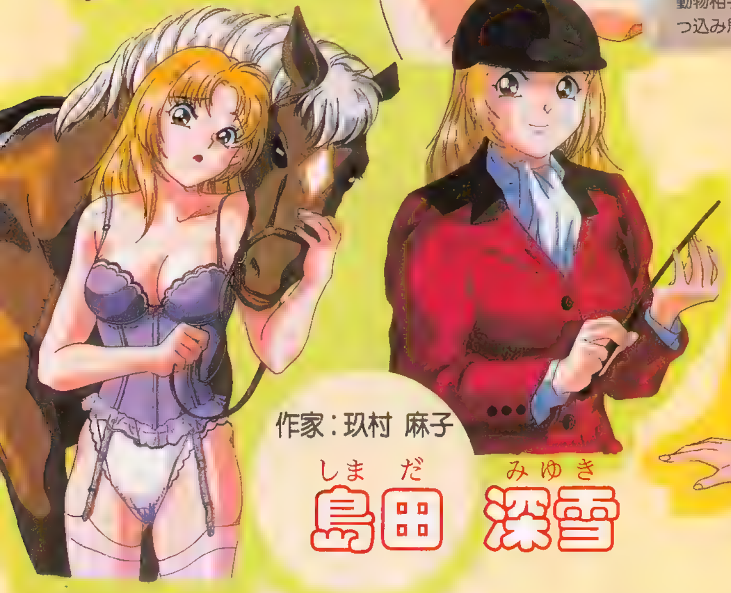


●「島田深雪」プロフィール

年齢：18才　身長：155cm
BWH：B：80　W：57　H：85（お尻大きめ）
体重：50kg　性格：上品で、おっとり、つつましい
職業：家事手伝い　趣味：乗馬
好きな食べ物：ホットケーキ　髪型：シャギー
服装：乗馬服　背景：乗馬の練習場

旧華族出身の家柄で、お嬢様教育を受けさせられている。陸軍の近衛騎馬将校だった祖父の影響からか、幼時より馬が好きで乗馬を始め、その世話を自分でしてきた。近々オリンピックにも出場予定。
馬以外にも動物は好きで、猟犬や猫をはじめとして、様々な生き物に囲まれて生活している。
動物相手とは対照的に、人間相手ではややはにかみ屋で引っ込み思案な面も。





作家：玖村 麻子

島田（しまだ） 深雪（みゆき）



作家：広江 礼威

山下（やました） 亜紀（あき）

●「山下亜紀」プロフィール

年齢：20才　身長：154cm
BWH：B：82　W：57　H：83(平均的なスタイル)
体重：47kg　職業：受付嬢（OL）
性格：おっとりした性格　趣味：読書
好きな食べ物：肉じゃが　髪型：ロングでストレート
服装：会社の制服（ピンク系の服）
背景：会社の受け付けロビー

おっとりした性格だが、地元の大手企業の受付嬢として採用された。
会社での人事はまずまずで、おっとりした性格とやさしい笑顔で人と接しているため、会社内外ではかなり人気が高い。
※20才のOL嬢。会社のロビーが背景なのだが、一体どのようにして麻雀で対戦するのだろうか？まさか仕事中？

●「楠楓」プロフィール

年齢：26才　身長：156cm
BWH：B：88　W：62　H：89（胸とお尻大きめ）
体重：52kg　職業：SMの女王様
性格：わがままでタカビー　趣味：海外旅行
好きな食べ物：キャビア　髪型：ロングヘア
服装：ボンテージ　背景：自室

女王様の衣装に扮し、ひ弱な男共をヒーヒー言わせるのが三度の飯より好きだという、かなり危ない性格の女性である。今日も彼女の色に染まった哀れな男たちの声が、夜にこだまする……
※こちらの楓女王様は、ゲーム中最年長の26才。年上の女性、ということだろうが、年上の女性に甘えたい、というカンジではなさそう……



作家：南野 琴

楠（くすのき） 楓（かえで）

前回に引き続き、今回は5人のキャラクターを紹介したのだが、どうでしょう？
今回紹介したキャラクターも有名どころの作家さんたちが描いていて、非常に興味を惹かれた人も多いんじゃないかな？
私も興味に惹かれて独自に調査を行った結果、広江礼威氏は「コミックゲーメスト」で描いたこともあるという方で、コミックゲーメストのスーパーガイルこと㋕氏は「あぁ、広江さんね。ダチだよダチ」などと大ボラを吹いていた。でもコミックゲーメストに描いていたことは本当らしい。
次回は残った取っておきの4人のキャラを紹介します。

操作感がキモチイイ!
ネオジオ新作格闘ゲーム

BREAKERS

あの“死嘩護(しかご)〟からの沈黙が、今まさに破られる！ビスコの新作格闘ゲームは、その名も「BREAKERS」。もちろんネオジオで登場だ。すべてにおいてパワーアップした8人を見てくれ！

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

〜ストーリー〜

武術大会「F-ST（Fighting Instinct Severe Tournament）」は、その名の通り過酷な大会である。死者が出ることも珍しくなかったが、格闘家として名を上げようとする参加者は後を絶たなかった。

ルールのないこの大会で勝ち残った者は、莫大な賞金とともに大会の主催者である黄（ホァン）財閥の頭首と戦う権利が獲得できるのであった。

最強と呼ばれる彼に勝てば、格闘家としての栄誉を手に入れることができる。だが、公開されることのないこの最終戦に赴いた格闘家は、誰一人戻っては来なかった。

いつの頃から存在するのかは、誰も知らないが、そこには貪欲なる意志のみが渦巻いていた。

太古より存在するその思念体は、現在の香港である男の肉体を手に入れた。そしてその闇なる力の増幅に欠かせない供食のシステムを確立したのである。

それこそが、世界から多くの参加者が集まるまでになった武術大会「F-ST」である。

そしてまた今年も、生け贄が選抜されようとしていた。





パワーアップして帰ってきた8人の格闘家たち

この「BREAKERS」は、知る人ぞ知るビスコの格闘ゲーム「死嘩護」のキャラクターをもとにパワーアップされた、対戦格闘ゲームである。

どの辺がパワーアップしているのかというと、操作法、必殺技、グラフィックと、すべてにおいてパワーアップが施されているのだ！

なので、タイトルもまったく別のタイトルに変わったということで「BREAKERS」は、前の死嘩護とは別物と考えていいだろう。

中でも超必殺技などの入力方法などが、いまどきの2D格闘ゲーム風にリニューアルされており、操作感覚に重点をおいて作られていることがわかる。

はじめて見る人も、抵抗なくこのゲームに入っていくことができるだろう。そんなライトテイストの、新感覚格闘ゲームである。



超個性的なキャラクターたちが再びまた我々の前に帰ってきた！



わかりやすい操作感覚が楽しい2D格闘ゲームだ。

コマンド入力の簡略化で初回からバリバリ

操作方法は、ネオジオなので、レバーと4つのボタンによって行われる。

4つのボタンは、弱パンチ、弱キック、強パンチ、強キックの並びで、実にわかりやすい。

基本はこの操作で、あとはキャラクターごとに必殺技や特殊入力技などが存在するのだ。

さて、特殊入力技はいいとして、注目してもらいたいのは、必殺技、超必殺技の入力コマンドである。

このコマンドは!どっかで見たような……!、いいや、やはり分かり易さと実用性を追求して、この形になったのであろう。なのでこれはこれが正しいのだ！

下手にゲームごとに操作法が違って分かりにくくなる、



ティア

技名	コマンド
ラビット・ゲイル	+ Ⓟ
ライジング・アッパー	+ Ⓟ
ソル・スパイク	+ Ⓚ
ミラージュ・スピア・キック	Ⓚ 連打
ラビット・チャージ	+ Ⓟ
バーニング・リボルバー	+ Ⓟ
ウトラス・スラッシャー	+ Ⓚ



アルシオンIII

技名	コマンド
ポイゾン・フォッグ	+ Ⓟ
テッドリー・クロー	+ Ⓚ
ダッシュ・ニー	+ Ⓚ
アヌビス・ハック	+ Ⓟ
ファラオ乱舞	+ Ⓟ



マハーン

技名	コマンド
スラッシュ・ソード	+ Ⓟ
バニッシュ・ソード	+ Ⓚ
ファイアー・ブレス	+ Ⓟ
バルーン・ボム	ボタン3つ以上同時押し
カダブラー・ボンバー	+ Ⓟ
シヴァ・ダンス	+ Ⓟ
ローリング・ブレス	接近して + Ⓚ



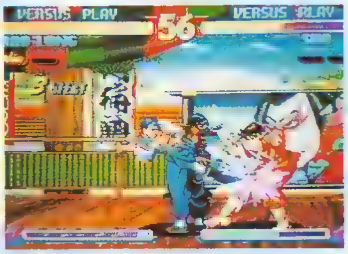
タオロン

技名	コマンド
功龍牙	ため + Ⓟ
穿弓腿	ため + Ⓚ
鬼神連激	ため + Ⓟ
神極乱舞	ため + Ⓚ
滑斜腿	ため + Ⓚ 連打

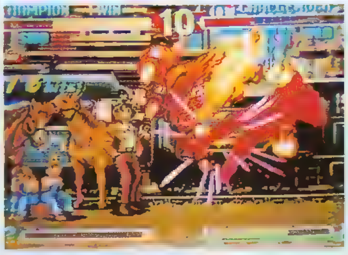
最近の格闘ゲームのデメリットを弾き跳ばすこの方針。私は非常に気に入った！

今ある格闘ゲームがダメな人でも、楽しめるはず。きっと気に入るはずだ。

てな訳で、技表を見なくても大体操作法がわかるのが、このゲームの良いところの一つだ。



コマンド入力が簡単で、通常技コンボもバリバリ決まる。



超必殺技コマンドは、コンパチブルなものが多く、すぐ使えるぞ。

超必殺ゲージは3つまで

このゲームの重要なポイントとなる"超必殺技"。このゲームでは、超必殺技のゲージは、最大で3つまで溜めることができて、いつでも好きなときに超必殺技を使用することができるぞ。

さすがに3つのゲージを一度に使うことはできないが、この超必殺技は、ブレイカーズのポイントになるのは間違いないぞ。

というのも、ブレイカーズは、連続技のバリエーションが豊富で、必殺技から超必殺技まで、それはもう連続技のオンパレードといったカンジで、とっても気持ちがいい。

はやりのHIT表示も出るので、連続技をガンガン狙っていくのがイケる！気持ちのいい連続技は、格闘ゲームのツボなので、これを押さえているこのゲームはえらい。



超必殺技のゲージは、3つまで溜めて使うことが出来る。



連続技がカンタンにバリバリ決まって気持ちいい！爽快感バツグンだ。

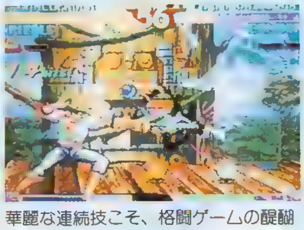
空中コンボや目押しコンボを駆使しよう

ここには書ききれないが、ブレイカーズには、相手を空中に浮かせてからの空中コンボや、キャラクターごとに決まっている通常技キャンセルなど、連続技に関する特徴がまだまだある。

必殺技～超必殺技などは可能になっているが、超必殺技～超必殺技といった連続技までは難しいようだ。

各自で研究して、華麗な連続攻撃を編み出すのも、このゲームの醍醐味と言えそうだ。

威力のほうもハンパじゃないものが多いので、探し甲斐があるね。


華麗な連続技こそ、格闘ゲームの醍醐味だ。


空中コンボなども決まる。ここらへんに研究要素あり。

新企画

ジョッキー★の独り言（独りよがりともいう…）コーナー

「ブレイカーズ」です。2D格闘に見飽きている人は「またこの手のゲームか…」とお思いでしょうが、ボカァ下手な3Dゲームなんかよりも全然好き。

何が好きかと言うと、何よりも簡単なのがいい。誰でもすぐできるお手軽さがポイント。あと、こう言っちゃ失礼だが、マイナー系であるというのもポイントだ。

ちょっとマイナー、それゆえに、大いなる発見が自分の手でできる、これが楽しくてやめられないのだ。誰も見つけてないようなスゴイコンボを編み出して、一人でほくそ笑む快感は、何物にも代え難い私のゲームの楽しみかたである（ちょっと暗い性格…）。

また、誰でもすぐにわかるルールなので、家に友達が来た場合など、一緒に対戦したいゲームでもある。実は密かにやり込んでおき、友達に「お前このゲームうまいなぁ」と言わせるのがまた楽しい（さらに暗い性格…）。

てなわけで、このゲームはネオジオCD版の発売が非常に待ち遠しい。それまでは、ゲーセンでやり込んで腕を磨いておこうかな？

ちなみに、ゲーセンにはもうすぐ登場する予定。みんなもまずはゲーセンで練習しよう。

次号では、本当は誰にも教えたくないのだが（笑）、私の編み出した「スゴイコンボ」を紹介したい。みんな期待して待とう！



NEO GEO
BREAKERS



	ショウ		ピエール		コンドル		ライラ	
必殺技 P K	烈光波	↓↘→＋P	ボンジュール・ショット	↓↘→＋P	トマホーク・ジャック	ボタン3つ以上同時押し	クイック・スクラッチ	←ため→＋P
	紅三段蹴り	↓↙←＋K	ロビン・ライナー	→↓↘＋P	グランド・バッファローホーン	→→＋K	ワイルド・セイバー	↓ため↑＋K
	乱気流蹴り	↓↘→＋K	ムッシュ・クラッシュ	↓↙←＋P	スカイ・ブリッジ	↓↘→＋K	キラー・スネーク	←ため↘＋K
	疾風正拳突き	→←↙↓↘→＋P	ローザ・トレイン	↓↙←＋K	ムーンライト・スラム	一回転＋P（接近して）	スピニング・クロー	P連打
			メルシー・アントゥトロワ	ジャンプ頂点にて↓＋ボタン3つ以上				
超必殺技 ※ゲージがたまっている時	[illegible]	↓↘→↓↘→＋P	アンドゥ・ロビン	↓↘→↓↘→＋P	アトラス・ロックバスター	↓↘→↓↘→＋P	シャイン・ビースト	←ため→←→＋P
	紅岩砕[illegible]	↓↙←↓↙←＋K	サンダー・クラウディ	↓↙←↓↙←＋P	ムーンライト・シェイク	二回転＋P（接近して）	ブラッティ・ファング	↙ため Z＋K
			スーパー・ローザ	↓↙←↓↙←＋K				

ぶっちぎりスクープ

ファイナルロマンス4

©VIDEO SYSTEM

**業界の雄、ビデシスが贈る
今世紀最大の大作（予定）**

担当：マジカルツインズ

お楽しみ 恒例新キャラ紹介大会

てなわけで年の瀬を前に慌ただしい今日このごろ、あなたの心の隣人・ニューゲームジャングルが今回お届けする新作は、もうすっかり当コーナーでおなじみとなった(?)「ファイナルロマンス4」！

前回の紹介に引き続き、今号もお二人の新キャラを紹介。第1ステージに登場する大野ユリさん&芹澤咲綺さんのお出ましでーす。

大野ユリ

（おおのゆり）



18歳　身長：159cm　B：83（B）　W：57　H：89
足のサイズ：25.5cm
5月15日生まれ（牡牛座）　血液型：A型
プロフィール…美術短大の1年生。現在はアパートに1人暮らし。
趣味…絵を描くこと。
将来の夢…漫画家になること。
設定…漫画家を目指して上京。美術短大に通う傍ら、コミケで同人誌を発表する。コミケでは仲間にそそのかされてコスプレを演じたりもする。
漫画に対する情熱は人一倍強い。が、職業として漫画家を目指しているため、意外に冷めた部分ももっている（所詮、情熱だけでは食べていけないのよ）。あまり服装には気を使っていない。掃除、洗濯等、家事が好き（結構まめな性格）。
性格…年齢のわりにはしっかりしている。ハッキリとモノを言うし、大人の世界のこと事も良く理解しているようである。従って甘い言葉には簡単につられない。
細かいことは気にしない、大ざっぱな性格。
熱狂的に支持している漫画家がいて、その作家のレアなアイテムや単行本をちらつかせると簡単に魂を売ってしまう。
対局場所…彼女のアパートで対局。
麻雀の腕…1ステージ目なので、さほど強くはない（ナキ系）。

すごいぞ！開幕眼鏡っ子だ！

1面目で待ちうけるのは、漫画家志望の大野ユリ18歳。やったぜ眼鏡娘ーその上コミケにコスプレだーってな感じで、開幕からこの設定がくるとはビデ・シス恐るべし。

イラストではジッパーをはずすといったサービスを見せてくれているが、ファンの心理としては「この眼鏡をいつはずすのか？」というのも気になるところ。

人呼んでさすらいのギャンブラー

次に紹介する芹澤咲綺さんは19歳にして「さすらいのギャンブラー」。麻雀なんだから当たり前だと思わせて実は「ハスラー」と演出面での期待は膨らむばかり。

それにしても咲綺ちゃんのような気の強い女の子が勝負に負けてヘナヘナになっちゃうのって男にはタマんないんだよね。

このゲーム、開発中ということでみんなの意見を採り入れたいとのこと。今なら君のアイデアが採用されるかも。

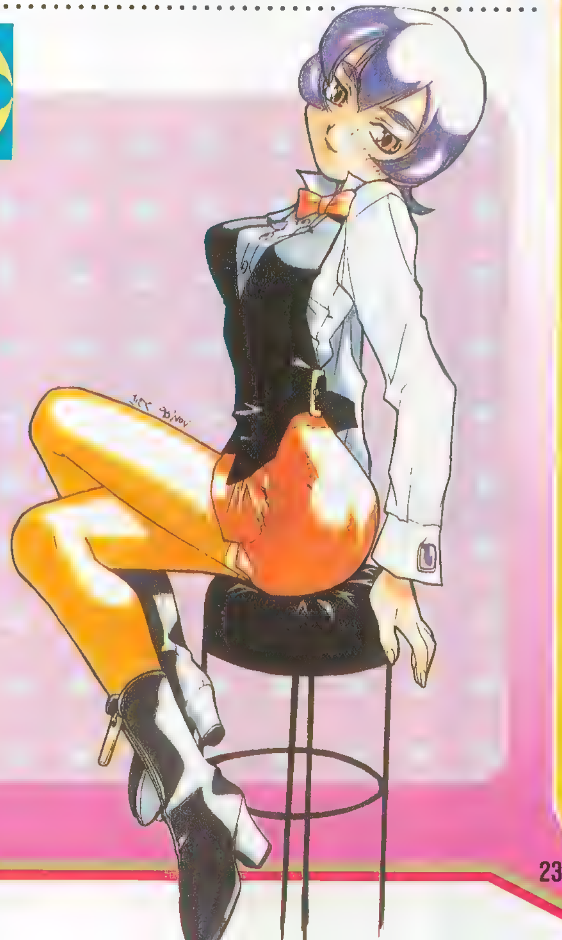
はがきは左記住所まで。

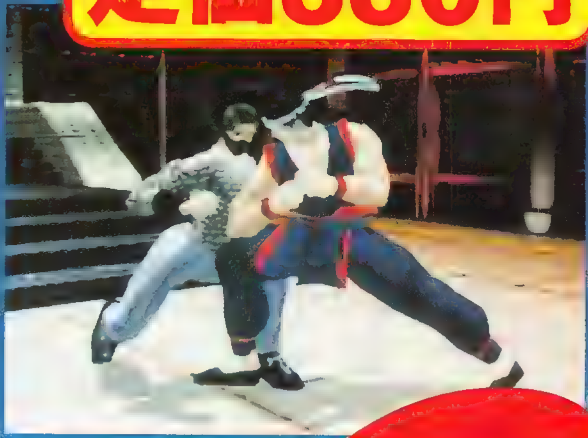
〒600 京都市下京区中堂寺粟田町1番地KRP SCB#4 7F ビデオシステム株式会社 FR4係

芹澤咲綺

（せりざわさき）

19歳　身長：170cm　B：86（C）　W：56　H：86
足のサイズ：24cm
12月20日生まれ（山羊座）　血液型：A型
プロフィール…町内のプールバーに出没するさすらいの女ギャンブラー。世界を股に駆けているらしいが、なぜかいつも町内にいる。男装の麗人。住所不定。
趣味…相手を徹底的に勝ち負かすこと。イカサマもできる（笑）。
将来の夢…世界一のギャンブラーになった後、カジノを経営してボロ儲けすること。
設定…自称、さすらいのハスラー。世界中を股にかけ、世界一のギャンブラーを目指して放浪の旅を続けている。「あかつき町」にはたまたま立ち寄ったというが、町内のプールバーにいつでもいる。
性格…とにかく強気。自称、自分より強い奴が嫌い。負けると、いいわけが増える。普段は冷静を保っているが負け出すと本性が出る。いいわけの仕方等が可愛いかったりする（最初は強気だが負けると、途端にヘナヘナする、王道パターン）。結局、強い男が好き。負けてメロメロ。
対局場所…対局はビリヤード台で行われる。脱衣の背景で台が卓として使用されているのが確認できる。
麻雀の腕…さすが「さすらいのギャンブラー」だけあって手強い（面前系）。











VIRTUA

史上最強のバーリー・トウード対戦格闘



完全攻略本
エックスメンvs.ストリートファイター

12月下旬発売
定価1.480円

タッグバトル、エリアルレイブ、ヴァリアブルコンビネーションなどなど、様々なシステムと遊びかた、攻略方法までを徹底的に紹介!!



X-MEN vs. STREET FIGHTER

攻略本とビデオ、両方そろえて極めろ!

ゲーメストビデオ エックスメンvs.ストリートファイター

12月発売予定!!
予価5.800円



究極のテクニックを、垣間見る!ミュータントとちょっと強い人との熱い闘いの収録がここに!!
シリアスからお笑いまで、何でもござれだぁ!!!

なんでもアリだ!!



NEW VIDEO GAME
GTI CLUB™
RALLY COTE D'AZUR
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
今の流行はサイドブレーキターン!!
スピードだけがすべてじゃない。
“サイドブレーキターン”をマスターし、最短コースを駆け抜け
君のドライビングテクニックを極限まで引き出そう。
誰でも皆で楽しめる、人気沸騰中の「鬼ごっこ」モードあり。
最後にバクダンを持っているのは誰？！
SPATIALIZER® 3D Stereo
PORTIONS OF THIS PRODUCT MANUFACTURED UNDER A LICENSE FROM DESPER PRODUCTS,INC. SPATIALIZER® AND THE CIRCLE-IN-SQUARE DEVICE ARE TRADEMARKS OWNED BY DESPER PRODUCTS,INC. US Patent No5412731
“GTI CLUB™” is an original game product created by KONAMI CO.,LTD.KONAMI CO.,LTD. reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
PLEASE INSERT COIN(S)
ツインタイプキャビネットで新登場！
※記載されている製品の仕様・内容は、予告なしに変更する場合がございます。ご了承ください。
KONAMI
コナミ株式会社 本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787



NEO GEO
ブレイカーズ
BREAKERS™
闘志うずまく…
闇にいどむ!!
●上級者の要求にも応える高い操作性を実現
●超必殺技をストック出来る「スペシャルゲージ」を使用し、更に白熱する対戦が可能
●レバーやボタンの組み合わせでくりだせる「特殊技」により、真剣勝負のかけひきを再現
©1996 VISCO CORPORATION
NEOGEOはSNKの商標です。
VISCO® 株式会社ビスコ
〒171 東京都豊島区要町3-12-12 大宏ビル2F
TEL.03-3554-0124


NEO GEO
The Future Is Now
SNK
復活の時、来たる。





CAPCOM®
WARZARD™
ウォーザード
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
◆モンスターと闘う《シナリオモード》＋《対戦格闘アクションモード》。2つのモードが楽しめる!!
◆《シナリオモード》でパスワード入力、キャラの経験値でレベルUP。キャラがどんどん強くなる!!
◆最新鋭CP SYSTEMⅢが可能にした超美麗グラフィックが観るものを圧倒する!!
CP SYSTEM Ⅲ 第1弾
挑戦者 求む!
INSERT COIN
INSERT COIN
画面は開発中のものです。
SECRET FILE
シークレットファイルNEWS
発刊以来、大好評をいただいているシークレットファイル。只今《ウォーザード》を準備中です!!
●好評稼働中!!● CAPCOM FAX 通信 FAX: 03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
<カプコンホームページ(インターネット)> http://www.capcom.co.jp/
FANTASY



偽(いつわ)りなき幻想(ファンタジィ)
ここは異世界、
魔獣の地。
剣をとれ、
拳(こぶし)をふるえ。
君の神秘を
解き放て。
株式会社カプコン

ゲーメスト

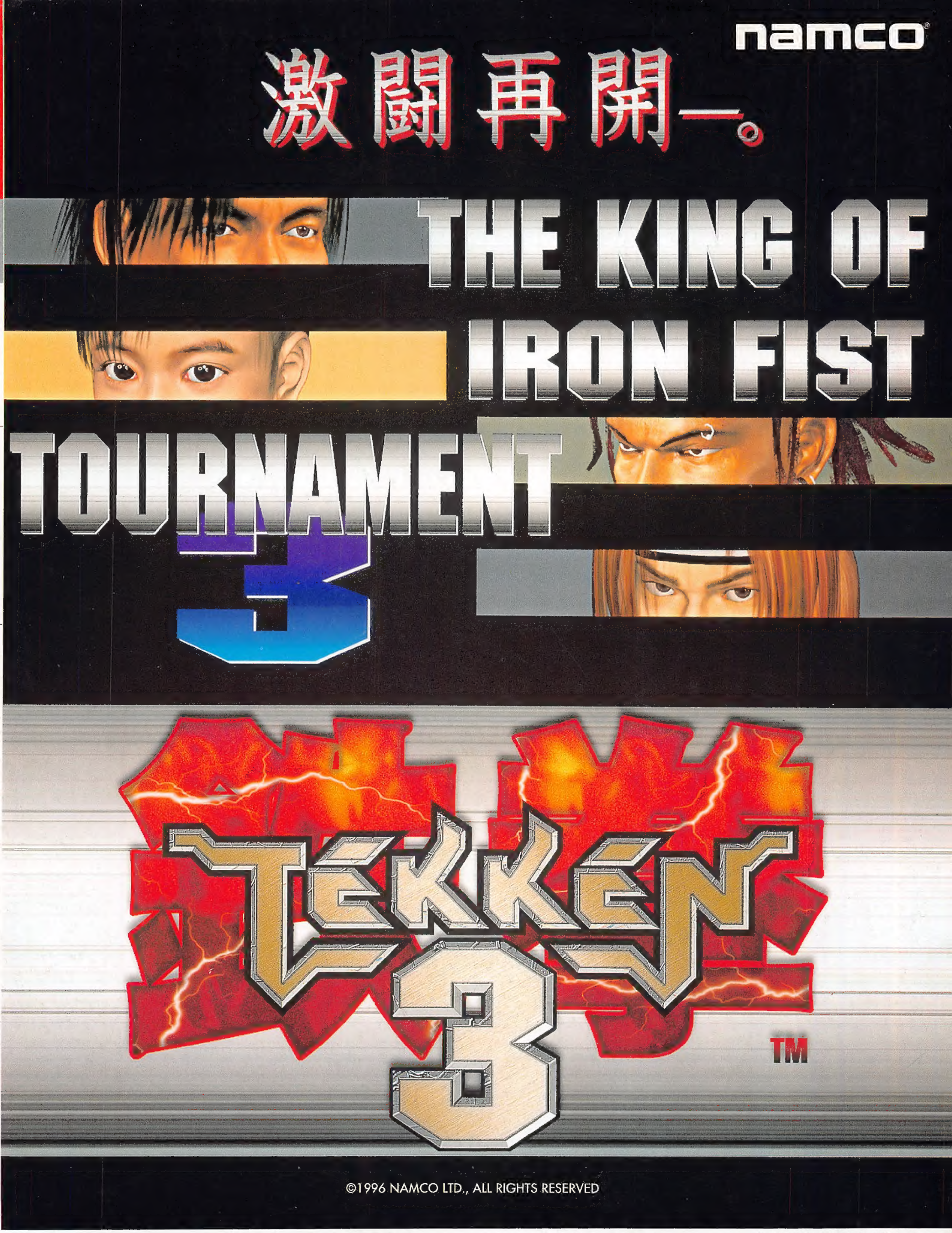
January 1.15 1997

No.187

平成9年1月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第12巻第1号通巻187号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区神田神保町1-26☎03(3293)9321

特別定価530円(本体515円)送料140円



雑誌22443-1／15 ©SHINSEISHA 1997 Printed in Japan
T1022443010537